APENAS R$ 2,90

COMIX MILÊNIO

DRAGON BALL
A saga completa de Goku do começo ao fim

FAMÍLIA ULTRA E ULTRAMAN TIGA
Paixão nacional

EVANGELION
O maior cult dos anos 90

RANMA 1/2
Muita confusão e diversão

SABER MARIONETTE
As garotas marionetes estão no Brasil

DIGIMON E MONSTER RANCHER
A herança dos monstros de bolso

POWER RANGERS
A aventura continua

Todos os 251 POKÉMON

As novas aventuras de Ash e Pikachu no cinema!

Os especiais inéditos no Brasil

COMIX MILÊNIO • Nº 2 • R$ 2,90

7 897763 800298

O melhor do ANIME e do MANGÁ ao seu ALCANCE

Anime>DO 2000

FIQUE POR DENTRO DOS MELHORES ANIMES E MANGÁS. TANTO NOVIDADES QUANTO OS GRANDES CLÁSSICOS DE TODOS OS TEMPOS. 36 PGS EM CORES. FORMATO 17 X 26 CM.

R- A2K 01 - R$ 4,50

R- A2K 02 - R$ 2,50

R- A2K 03 - R$ 2,50

R- A2K 04 - R$ 2,50

Anime-Do

OS PERSONAGENS DE DESENHOS ANIMADOS JAPONESES SÃO AS ESTRELAS DESSA REVISTA QUE CONTA TUDO SOBRE ELES. FORMATO 13,5 X 20,5 CM. 32 PÁGINAS EM CORES.

R- AD 01 - R$ 2,50

R- AD 02 - R$ 2,50

R- AD 03 - R$ 2,50

R- AD 04 - R$ 2,50

R- AD 05 - R$ 2,50

R- AD 06 - R$ 2,50

R- AD 07 - R$ 2,50

R- AD 08 - R$ 2,50

R- AD 09 - R$ 2,50

Anime-Do Especial

A CADA NOVA EDIÇÃO, OS MAIS QUENTES DESENHOS ANIMADOS DO MOMENTO!

R- ADE 01 - R$ 2,50

R- ADE 02 - R$ 2,50

R- ADE 03 - R$ 2,50

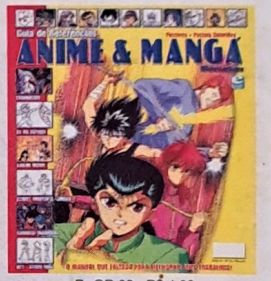
R- ADE 04 - R$ 2,50

R- ADE 05 - R$ 2,50

Guia de Referências

CENTENAS DE DESENHOS DOS SEUS PERSONAGENS FAVORITOS. FORMATO 27,5 X 31,5 CM. 32 PGS. P/B. 16 PGS. COM PÔSTERES COLORIDOS.

R- GR 01 - R$ 4,90



R- GR 02 - R$ 4,90

R- GR 03 - R$ 4,90

R- GR 04 - R$ 4,90

Como Fazer Passo a Passo

PASSO A PASSO, AS MELHORES TÉCNICAS E FORMAS DE SE APRENDER A DESENHAR SEM DIFICULDADE. 68 PGS. FORMATO 20,5 X 27,5 CM. CAPA EM CORES, MIOLO P/B

R- CPD 05 - R$ 4,50

R- CPD 07 - R$ 4,50

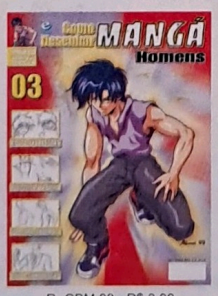
R- CPD 09 - R$ 4,50

Curso Básico de Mangá

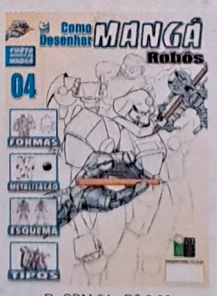
IDEAL PARA QUEM PREFERE O ESTILO JAPONÊS DE DESENHAR, DE MANEIRA FÁCIL E RÁPIDA. FORMATO 20,5 X 27,5 CM. 36 PGS. MIOLO P/B

R- CBM 01 - R$ 3,90

R- CBM 02 - R$ 3,90



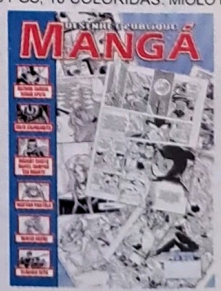
R- CBM 03 - R$ 3,90



R- CBM 04 - R$ 3,90

Desenhe e Publique Mangá

1º CONCURSO DE MANGÁ DO BRASIL. FORMATO 20,5 X 27,5 CM. 100 PGS, 16 COLORIDAS. MIOLO P/B



R- DPM 01 - R$ 4,90

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

( ) ..... R- AD 01	R$ 2,50	( ) ..... R- A2K 02	R$ 2,50
( ) ..... R- AD 02	R$ 2,50	( ) ..... R- A2K 03	R$ 2,50
( ) ..... R- AD 03	R$ 2,50	( ) ..... R- A2K 04	R$ 2,50
( ) ..... R- AD 04	R$ 2,50	( ) ..... R- CPD 05	R$ 4,50
( ) ..... R- AD 05	R$ 2,50	( ) ..... R- CPD 07	R$ 4,50
( ) ..... R- AD 06	R$ 2,50	( ) ..... R- CPD 09	R$ 4,50
( ) ..... R- AD 07	R$ 2,50	( ) ..... R- CBM 01	R$ 3,90
( ) ..... R- AD 08	R$ 2,50	( ) ..... R- CBM 02	R$ 3,90
( ) ..... R- AD 09	R$ 2,50	( ) ..... R- CBM 03	R$ 3,90
( ) ..... R- ADE 01	R$ 2,50	( ) ..... R- CBM 04	R$ 3,90
( ) ..... R- ADE 02	R$ 2,50	( ) ..... R- DPM 01	R$ 4,90
( ) ..... R- ADE 03	R$ 2,50	( ) ..... R- GR 01	R$ 4,90
( ) ..... R- ADE 04	R$ 2,50	( ) ..... R- GR 02	R$ 4,90
( ) ..... R- ADE 05	R$ 2,50	( ) ..... R- GR 03	R$ 4,90
( ) ..... R- A2K 01	R$ 4,50	( ) ..... R- GR 04	R$ 4,90

Nome:_____

Endereço:_____

Cidade:_____ Estado:_____ Cep:_____

Mande cheque nominal, cheque-correio ou vale-postal para Editora Escala Ltda., Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE-POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos** das revistas. **Mais informações, tel.: (0**11) 266-3166.**

escala

DRAGON BALL

COMIX MILÊNIO Nº 2
é uma publicação de

Editora Escala Ltda.
Rua Zanzibar, 711 - Casa Verde
CEP 02512 010 - São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166 - Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Endereço para correspondência:
Caixa Postal 16.381 / São Paulo - SP
CEP 02599-970

Editor
Hercílio de Lourenzi
Produção
Nilson Luís Festa
Wilson Benvenutti
Alessandra de Campos Jorge
Serviços
Jamil de Almeida
Circulação
Zildete da Silva
Natália Sinato
Promoção e Marketing
Paulo Afonso de Oliveira
Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao leitor
atendimento@escala.com.br
Andreia da Silva Barreto
Camilla Freitas
Fabiana de Araujo
Kelly de Castro
Assistentes Administrativos
Vera Lúcia P. de Moraes
Luís Eduardo S. Marcelino
Antônio Corrêa
Conselho Editorial
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schimidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rick Mann, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti.
NÚMEROS ATRASADOS
Você pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e Acabamento
CL Artes Gráficas – Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 879-7766.
Disk Banca:
Sr. Jornaleiro – A Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas (observação importante): *Nenhuma empresa do grupo Escala de publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal) trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0**11) 266.3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.*

Filiada à ANER

Projeto e Realização

Estúdio Opera Graphica
(0**11) 3612.0587
Diretor Superintendente
Carlos Mann
Diretor de Redação
Dario Chaves
Diretor de Arte
André Hernandez
Editor
Marcelo Del Greco
Editor de Arte
Léo Dobbins
Escaneamento e tratamento de imagens
Evandro Toquette (Supervisão), Flaviano V. Silva, Marcio Aoki
Secretários de Redação
Edna Souza, Vanildo Junior
Staff: Ataíde Braz, Cláudia Mastrange, Eduardo Torelli, Franco de Rosa, Hélio Perroni Filho, Laura Gianecchinni, Marcel R. Goto, Marcelo Del Greco, Marco Aurélio Lucchetti, Marcos Lopes, Matheus Prado, Pedro Bahia, René Ferri, Rubens Francisco Luchetti (Redação), Ana Júlia Passinho, André Miyazawa, Camila Sena Hott, Daniela Carrara, Ed Peixoto, José Carlos Pinheiro, Marcos Freitas (Arte), Alexandre Jubran, Arthur Garcia, Álvaro Omine, Denise Akemi, Julio Shimamoto, Márcio Nicolosi, Moysés Damasceno, Neide Harue (Arte e Ilustração), Luís Prado, Moisés Pazianotto (assistente: Marcos Duarte), Paulo Fasanella, Renato Leal, Silvio Bonadia (Fotografia)

EDITORIAL

Desde 94 não víamos uma invasão japonesa como a atual na televisão. Há séries para todos os gostos e idades. E parece que ainda vem muita coisa legal pela frente.

Há seis anos **Cavaleiros do Zodíaco** chegou ao Brasil. Exibido pela finada **Rede Manchete**, o anime se tornou em pouco tempo a maior febre entre os brasileiros. Seu sucesso abriu caminho para outras produções japonesas virem para nossa TV. Foi uma fartura: **Sailor Moon**, **Samurai Troopers** (confesso que sempre detestei o nome Samurai Warriors), **Shurato**, **Dragon Ball**, **Street Fighter II-V**, **Guerreiras Mágicas**, **Super Campeões** e **Fly - O Pequeno Guerreiro** são apenas alguns exemplos de animes exibidos na época.

Ano passado a **Rede Record** decidiu apostar em **Pokémon**. O anime, assim como os games da **Nintendo** e o mangá que o inspirou, já estavam estourados no Japão. E a **Record** topou. As aventuras de **Ash** e **Pikachu** levaram quase seis meses para emplacar (sua estréia foi em maio, mas só em setembro que pegou no breu). A audiência da emissora paulista disparou, salvando o programa da **Eliana** que andava no maior marasmo, com índices de dar pena.

Hoje **Pokémon** é um sucesso mais do que concreto. Em junho chegou às lojas o vídeo e o DVD com a primeira aventura de **Ash** e **Pikachu** nos cinemas, enfrentando **Mewtwo**. E no final de julho, os brasileiros conhecerão **Lugia**, em **Pokémon - O Filme 2000** (o nome é meio besta, mas o anime é bem divertido).

E graças á **Pokémon** as portas da TV - e do mercado de licenciamento - se abriram mais uma vez para as produções japonesas. Hoje temos **Dragon Ball Z**, **Ultraman Tiga** (que também chega aos cinemas ainda este ano) e a **Família Ultra** (o que inclui ainda as vindas de **Ultraman Dyna**, **Ultraman Gaia**, a novíssima série **Ultraman Neos** e ainda os idolatrados **Ultra Seven** e **Ultraman Jack** além das demais séries), **Monster Rancher**, **Evangelion** e **Saber Marionette J** entre outros. Até mesmo a toda poderosa **Globo** se rendeu aos animes trazendo por conta **Samurai X** - anime que narra as aventuras de **Kenshin Himura**, o lendário **Battousai - o Retalhador** -, e prepara para setembro o lançamento de **Digimon**.

Ou seja, vivemos uma época mágica que não deve parar muito logo, não. Ainda está por vir **Ranma ½**, **Slayers** e até a tão esperada volta dos lendários **Cavaleiros do Zodíaco**.

O negócio é curtir o máximo possível, sempre tendo à mão a sua super **Comix Milênio**, o seu guia neste divertido mundo de fantasia habitados por alguns dos maiores heróis que a Terra e o universo já teve - com o maior respeito à **Batman**, **Super-Homem**, **X-Men** e **Homem-Aranha**, é claro!

Marcelo Del Greco
marcelodelgreco@hotmail.com

DRAGON
BALL

EVANGELION

O MAIOR CULT DOS ANOS 90

FICHA TÉCNICA

Neon Genesis Evangelion

Título original: Shin Seiki Evangelion
Exibido no Japão de 04/ 10/ 1995 a 27/ 03/ 1996
Baseado no mangá publicado na revista Shonen Ace (Ed. Kadokawa)
Total: 26 episódios para TV e dois para cinema (The End of Evangelion e Death and Ribirth of Evangelion)
Criação: Studio Gainax
Trilha sonora: Shiro Sagisu
Realização: Tatsunoko Productions e Studio Gainax
Direção geral: Hideaki Anno

O mercado japonês de animes é repleto de séries de sucesso e personagens marcantes. Vez por outra, aparece algum título que não apenas obtém grande audiência e venda de produtos, mas gera um verdadeiro culto. Assim como Patrulha Estelar (Yamato) e Robotech (Macross) capturaram os corações japoneses nos anos de 70 e 80 respectivamente, Evangelion fez o mesmo na década de 90. Curtíssima (26 capítulos) se comparada a Sailor Moon (200 episódios), Dragon Ball (508, incluindo as fases Z e GT) ou Yu Yu Hakusho (112), a saga Evangelion fisgou o público adolescente e adulto desde 1995.

A TRAMA

No ano 2000, a queda de um colossal ser chamado de "Anjo" causa o cataclisma denominado "Segundo Impacto" devastando parte da Terra. Os militares ocultam o fato, alegando ser um meteoro a causa da desgraça. Começa a ser desenvolvido na divisão especial NERV o projeto Evangelion, a fim de se criar uma linha de defesa contra outros seres similares que possam atacar a Terra. Já o objetivo dos tais Anjos é provocar o "Terceiro Impacto", destruindo a humanidade.

Em 2015 outros Anjos iniciam seu ataque em Tóquio quando entram em ação os gigantes blindados do projeto Evangelion.

Os EVAs não são robôs. São como clones alterados e desenvolvidos a partir de células dos chamados Anjos, no caso o primeiro a cair na Terra, que recebeu o nome curioso de Adão. Seu aspecto mecânico é devido à sua blindagem protetora. Por dentro, são seres orgânicos interligados por componentes eletrônicos, mas desprovidos de vida no sentido literal. É aí que entram os pilotos, todos adolescentes de 14 anos.

OS HERÓIS

O principal piloto é Shinji Hikari, o tímido e relutante piloto do EVA 01. Levado por seu pai ao projeto de defesa NERV, Shinji é um grande combatente. Já a primeira "criança de combate" escolhida foi a quieta e introspectiva Rei Ayanami, piloto do EVA 00 e que tem alguns clones que aparecem na série.

A pentelhinha Asuka (o correto seria Aska) pilota o EVA 02 e sente muito orgulho disso. Seu substituto é Kaoru Nagisa, amigo de Shinji que é na verdade o último Anjo.

Os pilotos dos EVAs são colocados na região da espinha dorsal das unidades e entram em simbiose com as criaturas. Passam então a reagir como um ser único e o resultado é a criação de perfeitas máquinas de batalha.

FÓRMULAS DE SUCESSO

Essa variação ou evolução da velha fórmula de pilotos controlando robôs gigantes (OK, OK, sabemos que NÃO são 100 % robôs, estou falando de visual robótico) atingiu em cheio o público e suas explicações técnicas rebuscadas deram uma aura de respeitabilidade entre os fãs mais velhos.

O roteiro de Evangelion é cheio de referências bíblicas. Evangelion significa Evangelho. Os EVAs foram criados a partir de Adão, o que é outra analogia bíblica. De acordo com o livro Gênese, o primeiro da Bíblia, Eva foi criada a partir da costela de Adão. Um banho de referências aliado a um design sedutor, boa trilha sonora e um clima sombrio e cheio de conspirações agradou ao exigente público japonês. Por tudo isso, Evangelion entrou para a história da animação japonesa. Na verdade, muito mais por suas emocionantes batalhas do que por toda sua pretensão filosófica. Mas é esse clima que fará a criação do estúdio Gainax sobreviver por muito tempo na memória dos fãs. Isso é o que faz um *cult*, como o público do canal pago Locomotion pode conferir na íntegra (segunda a sexta, 17h, 20h e 23h30).

Alexandre Nagado

Embarque na maior aventura dos desenhos animados: a busca das Esferas do Dragão

Conta uma antiga lenda chinesa que, espalhados pelo mundo, encontram-se sete artefatos mágicos conhecidos como as esferas do dragão. Aquele que conseguir reunir as sete esferas terá o direito de invocar Shen Long, o deus dragão, e dele exigir a realização de um desejo, qualquer que seja.

Foi inspirado nessa lenda e em outra de origem indiana, que falava de um macaco humanizado que voava em uma nuvem e carregava um bastão mágico, que o roteirista e desenhista Akira Toriyama criou uma das séries de maior popularidade da história do mangá e do anime: Dragon Ball.

A série apareceu pela primeira vez em 1984 nas páginas da revista semanal Shonen Jump. Seu grande sucesso fez com que a Toei Animation iniciasse em 1986 a produção de uma versão em anime.
E foi nesse formato de desenho animado, que Dragon Ball ganhou o mundo. Seus 508 episódios produzidos entre 1986 e 1997, contaram ao mundo a vida e os feitos do herói Son Goku, desde a sua infância até a sua idade adulta quando se torna um dos guerreiros mais poderosos do universo.

A primeira fase, composta de 153 episódios, cobre a vida do herói, desde a infância até o início da sua idade adulta.

Em Busca das Esferas do Dragão

Tudo começa quando Bulma, uma adolescente cientista, encontra-se com o menino Goku no interior da China. Bulma está atrás das esferas do dragão e descobre que Goku é portador de uma delas, a de quatro estrelas, que herdou de seu falecido avô. Com a força do menino, Bulma convence Goku a ser seu protetor na busca das Dragon Balls. E assim, ambos partem para incríveis aventuras.

Mas o caminho dos dois não seria fácil. Afinal haviam muitos outros pretendentes às esferas do dragão e que, ao contrário de Bulma que queria apenas arranjar um namorado, possuíam desejos muito menos singelos como, por exemplo, dominar o mundo. Nessa lista encontravam-se figuras como o patético imperador Pilaf e o poderoso exército sem-pátria, conhecido como Força Red Ribbon.

Para enfrentar essas ameaças, Goku precisou aprimorar muito as suas habilidades de lutador e, para tanto, acabou sendo treinado por três grandes mestres. O primeiro deles foi Kame Sennin, que já havia sido mestre de Son Gohan, o falecido avô do herói. Mestre Kame ensinou a Goku o golpe Kame Hame Ha e o presenteou com a nuvem dourada voadora. O segundo foi mestre Karin,

guardião da água divina e das sementes dos deuses, que preparou o herói para vencer o assassino Taopaipai e a Força Red Ribbon. E o terceiro foi Kami Sama, guardião da Terra e criador das esferas do dragão, que treinou Goku durante três anos para que este pudesse vencer o poderoso Piccolo Daimao, o que acabou ocorrendo na final do 23º Torneio de Artes Marciais.

A essa altura, Goku já estava bem crescido. Tanto que, após concretizar o seu sonho de se tornar campeão do Torneio de Artes Marciais resolveu cumprir a promessa que havia feito anos atrás a Chi Chi, filha do rei Cutelo, de casar-se com ela.

E assim, Goku e Chi Chi se casaram e logo em seguida tiveram o seu primeiro filho: Son Gohan, assim batizado em homenagem ao avô de Goku. A Terra estava finalmente em paz e o futuro parecia tranqüilo. Mal sabiam eles o que estava por vir...

UM ENCONTRO HISTÓRICO

Quem acompanha **Dragon Ball** pelo SBT já deve ter assistido os episódios em que, durante a luta contra o afetado **General Blue**, **Goku** acaba caindo em um lugar muito exótico conhecido como **Vila Pingüim**, tomando contato com seus amalucados moradores.

O que a grande maioria dos espectadores brasileiros desconhece é que este foi um dos momentos mais especiais da história dos animes, pois marcou o encontro do universo de **Dragon Ball** com o de **Dr.Slump**, a outra grande série de **Akira Toriyama** ainda inédita no Brasil.

Criada em 1980, **Dr. Slump** é uma comédia de ficção científica que conta as aventuras de **Arale**, uma menina robô. Foi o primeiro mangá de sucesso de **Toriyama** e também o seu primeiro trabalho a ser transportado para os animes.

E é **Arale** quem faz bonito nesse grande encontro, salvando **Goku** ao detonar o **General Blue** com sua enorme força. Empolgado, o garoto recomenda a amiga que passasse a praticar artes marciais.

DRAGON BALL Z

COMEÇA A ERA DAS GRANDES BATALHAS

Consagrada como a mais famosa e popular fase da série, Dragon Ball Z narra as aventuras de Goku na idade adulta, dando destaque às suas batalhas épicas contra inimigos incrivelmente poderosos e a sua transformação no lendário Super Saiyajin.

Composta por 291 episódios, Dragon Ball Z se divide em quatro arcos de história: Saiyajins, Freeza, Cell e Majin Boo. Sua principal diferença em relação à fase anterior está no estilo do roteiro, mais dramático e com menos espaço para situações cômicas.

PRIMEIRO ARCO: OS SAIYAJINS

A história se inicia cinco anos após a vitória de Goku sobre Piccolo. Nos anos que se seguiram, a Terra viveu um período de paz. Só que essa paz é repentinamente quebrada com a chegada ao planeta do poderoso alienígena Raditz, um membro da raça guerreira dos Saiyajins e que revela ser o irmão mais velho de Goku.

O herói descobre ser também ele um Saiyajin, enviado à Terra ainda bebê para conquistá-la. Como Goku não cumpriu sua missão original, seu irmão decide fazer o serviço. Para obrigar Goku a ajudá-lo na conquista da Terra, Raditz seqüestra Gohan. O herói se vê obrigado a unir forças com seu velho inimigo Piccolo para tentar libertar seu filho. Após uma grande batalha, Raditz é morto e Gohan salvo, porém com o sacrifício da vida de Goku.

Entretanto, uma ameaça maior está por vir: Vegeta e Nappa, dois Saiyajins ainda mais poderosos que Raditz, chegarão à Terra dentro de um ano para destruir a humanidade.

Orientado por Kami Sama, Goku parte para treinar no "Outro Mundo" com o famoso Senhor Kaio, enquanto Kurilin, Yamcha, Tenshinhan e Chaos vão treinar no Templo Sagrado com Kami Sama. Na Terra, Piccolo encarrega-se do treinamento de Gohan. Um ano se passa. Os Saiyajins chegam. As esferas do dragão são utilizadas para ressuscitar Goku que, no entanto, precisa de um certo tempo para retornar. Enquanto isso, os outros heróis enfrentam os Saiyajins. Em meio às batalhas, Yamcha, Tenshinhan, Chaos e Piccolo acabam caindo mortos.

Goku finalmente chega e, utilizando a sua nova técnica, o Kaioken, derrota Nappa com facilidade. A partir daí, ele parte para enfrentar Vegeta e é travada a primeira batalha épica da série.

Gohan, Kurilin e Yajirobe também entram na luta e, após uma interminável sucessão de golpes, raios e técnicas especiais com direito até a transformação de Vegeta e Gohan em macacos gigantes, a luta termina em uma espécie de empate, pois os lutadores estão tão feridos que sequer se agüentam de pé.

Kurilin tenta se aproveitar da prostração de Vegeta para matá-lo, mas Goku pede ao amigo que deixe o inimigo fugir, pois pretende enfrentá-lo de novo. E assim, Vegeta parte da Terra em sua pequena nave.

SEGUNDO ARCO: FREEZA

É chegada a hora de consertar os estragos. Com a morte de Piccolo, Kami Sama e as Dragon Balls desapareceram, não sendo possível utilizar Shen Long para ressuscitar os mortos. A única saída é ir até o planeta natal de Piccolo, para usar as esferas do dragão originais.

Desse modo, enquanto Goku se recupera na Terra, Bulma, Kurilin e Gohan partem em uma nave para o planeta Nameku Sei.

Após uma série de enganos e imprevistos, os heróis chegam ao planeta. Entretanto, eles não são os únicos a estarem atrás das esferas. Há dois outros pretendentes: um deles é o já recuperado Vegeta e o outro é Freeza (ou Freezer), um impiedoso conquistador de planetas dotado de um poder monstruoso. Ambos desejam as esferas para se tornarem imortais.

Azar do pobre povo de Nameku Sei, que é impiedosamente massacrado pelos dois sem que Kurilin, Gohan e Bulma possam fazer nada para impedir.

Enquanto isso na Terra, Goku se recupera e parte para Nameku Sei em outra nave. Um equipamento

criado pelo Dr. Briefs, pai de Bulma, permite que ele vá treinando no caminho em uma gravidade cem vezes maior do que a normal.

De volta a Nameku Sei, Freeza resolve dar um basta na situação e convoca seu esquadrão de elite: as forças especiais Ginyu. Vegeta, Kurilin e Gohan se unem para enfrentá-las, mas sofrem uma violenta derrota ficando às portas da morte.

Nesse momento, Goku chega a Nameku Sei. Recupera os feridos com as sementes dos deuses e parte para cima das forças Ginyu. Quando está perto da vitória, o capitão Ginyu, líder da equipe, usa uma mágica e troca de corpo com Goku.

Com a ajuda de Vegeta, Kurilin e Gohan, Goku recupera o seu corpo. As forças Ginyu estão definitivamente vencidas, mas Goku está muito ferido e precisa ser colocado em uma cápsula de recuperação. Vegeta também está esgotado e vai descansar. Kurilin e Gohan aproveitam-se disso para invocar Puronga, o deus dragão de Nameku Sei que lhes concederá três pedidos. Gohan pede que Piccolo seja ressuscitado e enviado ao planeta mas, na hora do terceiro pedido, Freeza e Vegeta aparecem.

Nesse momento, o patriarca de Nameku Sei, criador das esferas do dragão daquele planeta, morre, e Puronga desaparece sem realizar o terceiro pedido.

Piccolo chega à Nameku Sei e, após fundir o seu corpo com o do guerreiro Namekuseijin Nail, parte para enfrentar Freeza.

Após uma dura batalha, Freeza derrota Piccolo. Vegeta também parte para o ataque, mas acaba sendo morto pelo vilão.

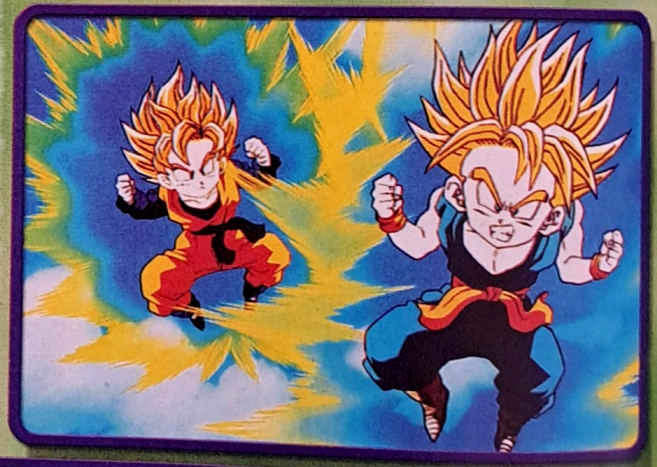
Goku se recupera e é chegada a hora dele enfrentar Freeza. Vai começar a segunda batalha épica da série e que durará cerca de vinte episódios. Nesse meio tempo, Kurilin também será morto por Freeza e Goku manifestará pela primeira vez o seu poder de Super Saiyajin.

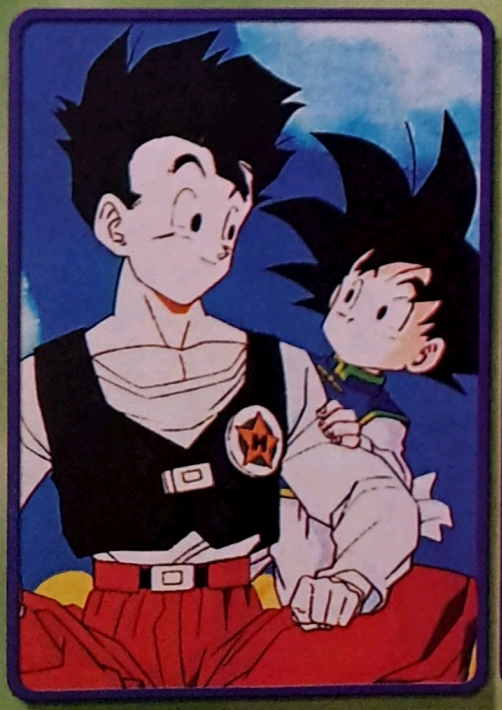
Enquanto isso, o Sr. Kaio tenta salvar a situação com um brilhante estratagema. Ele pede a Kami Sama que use o poder de Shen Long para ressuscitar todos aqueles que foram mortos por Freeza em Nameku Sei, inclusive o Patriarca. Com a ressurreição deste último, Puronga também reaparece e seu pedido restante é utilizado para enviar todos os habitantes do planeta, menos Goku e Freeza, para a Terra.

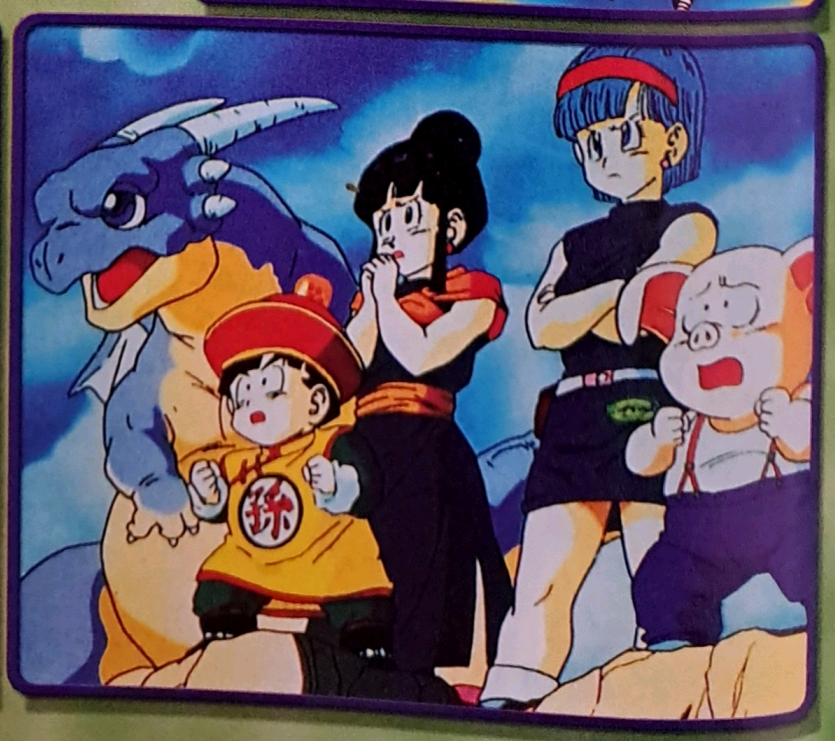
Sozinhos no planeta, Goku e Freeza continuam sua luta titânica até que, finalmente, Freeza é derrotado. Logo após esse fato, Nameku Sei explode.

A princípio imagina-se que Goku morreu na explosão. Mas depois descobre-se que ele está voltando para casa são e salvo, aproveitando o tempo da viagem de volta para treinar.

Enquanto isso, na Terra, o poder de Puronga é novamente utilizado. Desta vez para ressuscitar







Yamcha, Tenshinhan, Chaos e Kurilin. Feito isto, os Namekuseijins partem para seu novo planeta.

Um ano se passa e Goku ainda não voltou. Subitamente uma terrível notícia abala os heróis: Freeza está vivo e está rumando para a Terra acompanhado de seu pai, o Rei Cold.

Os heróis, reforçados por Vegeta, montam uma linha de defesa. Mas, quando Freeza chega ao planeta, quem o recebe para enfrentá-lo é o jovem Trunks, um guerreiro de origem desconhecida e que também possui o poder de Super Saiyajin. Sem muito esforço Trunks derrota Freeza e o Rei Cold, e acaba salvando a Terra.

TERCEIRO ARCO: CELL

Trunks revela ser o filho de Bulma e Vegeta. Ele veio do futuro com duas tarefas: alertar os heróis sobre terríveis andróides que ameaçarão a Terra dentro de três anos e entregar a Goku um remédio que o salvará de uma mortal doença no coração.

Goku chega do espaço e apresenta uma nova técnica que aprendeu com alienígenas: o teleporte.

Três anos se passam e o alerta de Trunks se confirma. Disposta novamente a tentar a conquista do mundo, a Força Red Ribbon lança mão de um grupo de novos e poderosíssimos andróides criados e comandados pelo Dr. Gero.

Os guerreiros, agora reforçados por Vegeta e Trunks, topam a parada de enfrentá-los, e o resultado é uma série de furiosos combates.

Mas, é do futuro que chega a verdadeira ameaça a nossos heróis: Cell, o andróide perfeito. Uma criatura biomecânica gerada a partir das células dos guerreiros Z.

Isso faz com que Cell tenha a capacidade de duplicar com perfeição todas as técnicas e ataques dos heróis, tornando-o praticamente invencível.

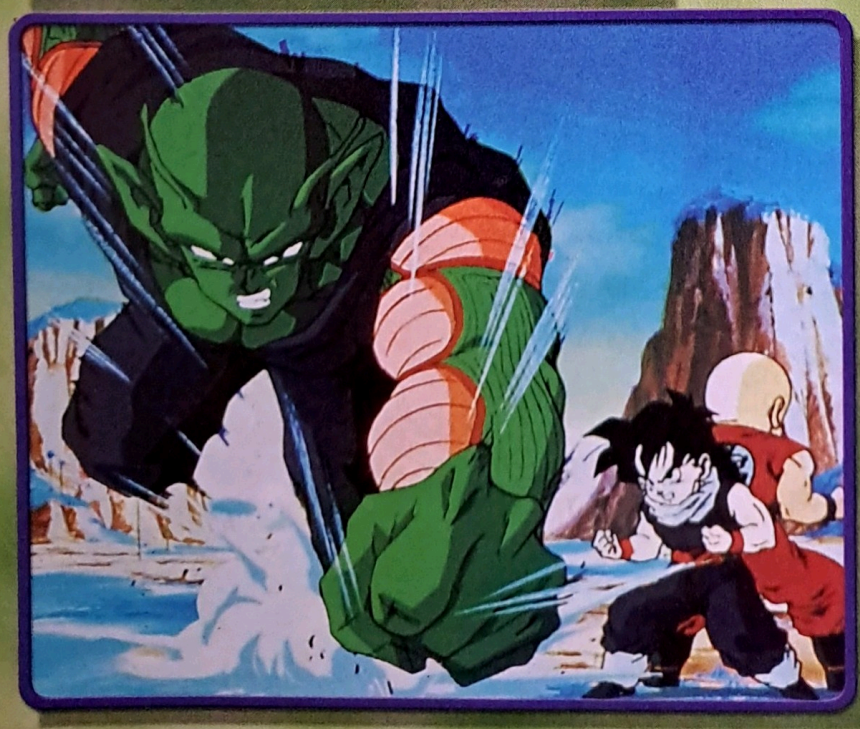
Extremamente autosuficiente, Cell encara suas lutas como se não passasse de um simples jogo. É por isso que esta fase de DBZ também é conhecida como Cell Game (o jogo de Cell). Ele chega mesmo a criar um torneio para seus desafiantes.

A tarefa de botar abaixo a banca do vilão caberá não só a Goku mas também a Gohan, agora já mais crescido e pronto para manifestar o poder de Super Saiyajin 2.

QUARTO ARCO: MAJIN BOO

Sete anos se passaram após a derrota de Cell e a novidade é o nascimento do segundo filho de Goku e Chi Chi: Son Gothen.

Como sempre, quando tudo parece calmo, algo acontece para perturbar a vida dos heróis. A encrenca começa quando o poderoso demônio



Majin Boo é libertado de sua prisão e chega para destruir a Terra.

Os guerreiros Z tentam deter o seu avanço mas Majin Boo é tão poderoso que derrota a todos sem dificuldade. Nem mesmo o fantástico poder Super Saiyajin 3 de Goku parece ser suficiente para enfrentar a criatura.

A última esperança dos heróis parece ser a nova técnica de fusão de corpos, que aumenta incrivelmente o nível de poder deles.

Portanto, prepare-se para conhecer Gotrunks, mistura de Gothen e Trunks (não o do futuro, mas o jovem Trunks no presente), e Vegeto, mistura de Vegeta e Kakaroto (nome saiyajin de Goku).

Conseguirão os heróis vencer a batalha com este novo artifício? É só esperar para ver...

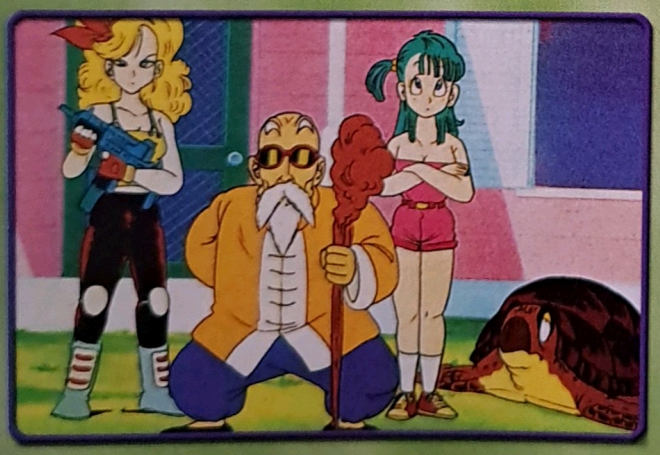
A HISTÓRIA DOS SAIYAJINS

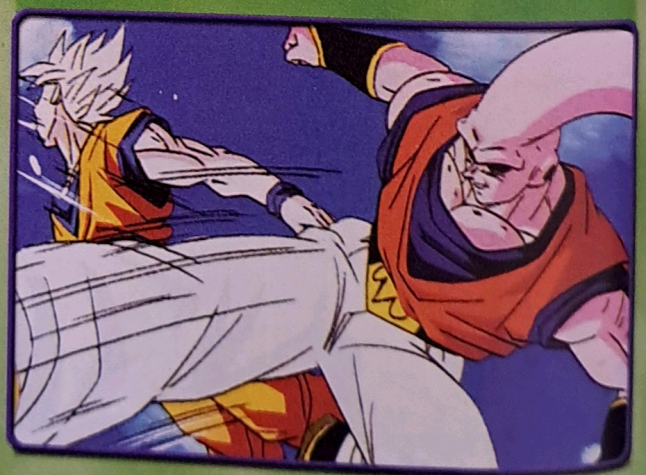
Raça que habitava o planeta Vegeta, os Saiyajins eram guerreiros poderosos e implacáveis que trabalhavam para Freeza na conquista de planetas.

Quando um Saiyajin nascia, ele tinha o seu poder analisado e era classificado entre duas categorias: guerreiros de elite e guerreiros de baixo nível. Os primeiros eram treinados e preparados para enfrentar batalhas em planetas que ofereciam maior resistência. Já os outros, eram enviados a planetas considerados mais frágeis e atrasados. Esse era o caso da Terra, para onde foi enviado Goku.

Apesar de serem seus servos fiéis, Freeza temia que o poder dos Saiyajins se voltasse contra ele. Além disso, havia uma profecia que anunciava que nasceria entre eles um lendário guerreiro conhecido como Super Saiyajin, e que este derrotaria Freeza.

Para eliminar de vez a ameaça, Freeza atirou a sua esfera da morte contra o planeta Vegeta. O planeta acabou explodindo e com ele todos os seus habitantes. Apenas quatro escaparam: Vegeta, Nappa e Raditz, que estavam fora do planeta e Goku, que já se encontrava na Terra.





DRAGON BALL GT

Unindo os dois universos

Quando em 1995, Akira Toriyama resolveu encerrar a produção do mangá de Dragon Ball com o fechamento da saga de Majin Boo, todos imaginaram que este também seria o fim da série de TV. Afinal, a série nada mais era do que a transposição das aventuras dos quadrinhos para o formato anime e, se não haveriam mais histórias, não haveria mais o que ser transposto.

Entretanto, os executivos da Toei Animation estavam dispostos a retirar um pouco mais da sua mina de dinheiro. E assim criaram a série Dragon Ball GT.

Desenvolvida inteiramente dentro dos estúdios da Toei, não tendo portanto um mangá correspondente, DBGT foi produzida entre 1996 e 1997. Seus 64 episódios foram concebidos em cima da idéia de se unir o humor e a irreverência da fase inicial com as grandes batalhas da fase Z.

Assim que a história se inicia, damos de cara com algumas figuras conhecidas: o imperador Pilaf e seus assistentes, Chu e Mai.

Mesmo muito idosos, o atrapalhado grupo de vilões ainda não desistiu da idéia de tentar dominar o mundo. Para esse fim, eles vão até o templo sagrado e conseguem se apossar das Kyukyoku Dragon Balls, um grupo de poderosas esferas criadas no tempo em que Kami Sama e Piccolo eram uma só pessoa.

Os vilões conseguem invocar Shen Long mas são surpreendidos por Goku, que se encontrava no templo treinando com seu discípulo Ubu.

Pilaf, que continua o mesmo, formula o pedido de maneira errada, o que faz com que Goku volte a ser criança.

Para aumentar a confusão, uma peculiaridade dessas Dragon Balls faz com que elas se espalhem pelo espaço após serem utilizadas. Pior, se não forem trazidas de volta, a Terra será destruída. E assim, mesmo transformado em criança, Goku parte pelo universo em busca das Kyukyoku Dragon Balls. Dois personagens irão acompanhá-lo: Trunks, que está topando qualquer parada para

se livrar da obrigação de ter que dirigir a corporação Cápsula, e Pan, filha de Gohan, uma adolescente que tenta buscar o seu espaço em uma família onde sobram grandes heróis.

VIAGENS INTERPLANETÁRIAS

No espaço, eles passam por diversos planetas vivendo muitas aventuras e recuperando as esferas.

Na passagem pelo planeta M2, eles encontram um inimigo que lhes dará muita dor de cabeça ao longo da série: Bebii, uma espécie de parasita biomecânico criado pelo cientista alienígena Dr. Miyu. A criatura se apossa do corpo de Trunks, mas este consegue expulsá-lo com a força de seu Ki. Para não ser destruído, Bebii foge.

Os heróis continuam sua jornada, recuperam todas as esferas e partem de volta para casa.

Quando chegam na Terra, eles têm uma desagradável surpresa: Bebii chegou antes deles e conseguiu controlar a maior parte da população do planeta. Nem Dende, agora o novo Kami Sama, e o senhor Popo escaparam. Para complicar, Bebii se apossou do corpo de Vegeta criando Vegeta-Bebii, um ser tão poderoso que nem Goku é capaz de deter.

A única saída de Goku será aumentar o seu poder, o que só será possível se ele conseguir o seu rabo de volta. Para isso, ele contará com a ajuda dos Senhores Kaio.

E assim, para enfrentar a última e mais terrível transformação de Vegeta-Bebii, o macaco gigante Bebii, Goku recupera o seu rabo e manifesta o poder de Super Saiyajin 4. Mais uma grande batalha vai começar...

Rodrigo de Goes

O OUTRO GOKU

Entre os capítulos 41 e 42 de DBGT, foi exibido na TV japonesa um curioso especial que, pelos seus tons singelos e melodramáticos, bem que poderia ser visto como uma versão Osamu Tezuka de Dragon Ball.

A história se passa dezenas de anos após a derrota de Bebii e ninguém mais se lembra nem dos heróis e nem das esferas do dragão.

Pan, que já está bem velha, tenta treinar seu pequeno neto Goku nas artes marciais. Só que este Goku, apesar de fisicamente idêntico ao primeiro, é muito fraco e atrapalhado, não levando jeito para a coisa.

Um dia, Pan sofre um enfarte e vai para o hospital ficando às portas da morte. Desesperado, o pequeno Goku se lembra da lenda das Dragon Balls e, pensando em poder usá-las para salvar a vida de sua avó, sai em busca delas.

No caminho, ele enfrenta muitos perigos. Incluindo um grupo de demônios que o obrigarão a despertar o bom e velho poder de Super Saiyajin.

É claro que no final, tudo dá certo. Não falta nem o encontro do menino com o espírito do primeiro Goku.

A história se encerra com ares de início de série. Será que a idéia não era essa?

Pokémon 2000

TODOS OS NOVOS POKÉMON E OS ORIGINAIS TAMBÉM. OS DOIS NOVOS FILMES PARA CINEMA. OS NOVOS ESPECIAIS ESTRELADOS POR PIKACHU. MARCELO DEL GRECO REVELA TUDO AQUI NA SUA COMIX MILÊNIO COM EXCLUSIVIDADE

Este ano está sendo pra lá de especial para todos os **Pokémon** e sua imensa horda de fãs ao redor do mundo. Além das exibições da segunda (recém- encerrada na Record e sendo exibida pelo Cartoon Network) e terceira fase do anime (que deve estrear em dezembro no Brasil), ainda este ano **Ash** e **Pikachu** ganharão as telas dos cinemas em mais duas aventuras eletrizantes. O **Pokémon** elétrico mais querido da face da Terra também apavora em novos especiais estrelados só por **Pokémon**. E não vamos esquecer dos cem novos monstrinhos de bolso que começaram a invadir o mundo este ano. E aqui você ficará sabendo sobre todas estas incríveis **Pokénovidades** e tudo de uma vez só. Então, prepare sua **Pokéagenda** que ela receberá a partir de agora uma supercarga de novas **Pokéinformações** zero-bala, tudo sob a supervisão de nosso amigo o **Professor Carvalho**, diretamente do **Centro Pokémon de Pallet**.

Em primeiro lugar vamos atualizar as Pokéagendas com os dados dos primeiros 151 Pokémon e dos 100 novos, na ordem:

01 Bulbassauro
Tipo: Semente Planta/Venenoso

02 Ivyssauro
Tipo: Semente Planta/Venenoso

03 Venussauro
Tipo: Semente Planta/Venenoso

04 Charmander
Tipo: Lagarto Fogo

05 Charmeleon
Tipo: Lagarto Fogo

06 Charizard
Tipo: Lagarto Fogo/Voador

07 Squirtle
Tipo: Pequena Tartaruga Aquático

08 Wartortle
Tipo: Tartaruga Aquático

09 Blastoise
Tipo: Concha Aquático

10 Caterpie
Tipo: Verme Inseto

11 Metapod
Tipo: Casulo Inseto

12 Butterfree
Tipo: Borboleta Inseto/Voador

13 Weedle
Tipo: Inseto/Venenoso

14 Kakuna
Tipo: Casulo Inseto/Venenoso

15 Beedril
Tipo: Abelha Inseto/Venenoso

16 Pidgey
Tipo: Passarinho Voador

17 Pidgeotto
Tipo: Pássaro Normal/Voador

18 Pidgeot
Tipo: Pássaro Normal/Voador

19 Rattata
Tipo: Rato Normal

20 Raticate
Tipo: Rato Normal

21 Spearow
Tipo: Passarinho Normal/Voador

22 Fearow
Tipo: Bicudo Normal/Voador

23 Ekans
Tipo: Cobra Venenosa

24 Arbok
Tipo: Serpente Venenoso

25 Pikachu
Tipo: Roedor Elétrico

26 Raichu
Tipo: Roedor Elétrico

27 Sandsherew
Tipo: Rato Terra

28 Sandslash
Tipo: Rato Terra

29 Nidoran (fêmea)
Tipo: Venenoso

30 Nidorina
Tipo: Venenoso

31 Nidoqueen
Tipo: Broca Venenoso

32 Nidoran (Macho)
Tipo: Venenoso

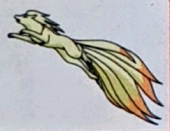
33 Nidorino
Tipo: Venenoso

34 Nidoking
Tipo: Broca Venenoso/Terra

35 Clefairy
Tipo: Fada Normal

36 Clefable
Tipo: Fada Normal

37 Vulpix
Tipo: Raposa Fogo



38 Ninetales
Tipo: Raposa Fogo

39 Jigglypuff
Tipo: Balão Normal

40 Wigglytuff
Tipo: Balão Normal

41 Zubat
Tipo: Morcego Venenoso/Voador

42 Golbat
Tipo: Morcego Venenoso/Voador

43 Oddish
Tipo: Vegetal/Venenoso

44 Gloom
Tipo: Vegetal/Venenoso

45 Vileplume
Tipo: Flor Vegetal/Venenoso

46 Paras
Tipo: Inseto/Vegetal

47 Parasect
Tipo: Cogumelo Inseto/Vegetal

48 Venonat
Tipo: Cogumelo Inseto/Venenoso

49 Venomoth
Tipo: Mariposa Inseto/Venenoso

50 Diglett
Tipo: Topeira Terra/Toupeira

51 Dugtrio
Tipo: Topeira Terra/Toupeira

52 Meowth
Tipo: Gato de Arranhar Normal

53 Persian
Tipo: Gato de Classe Normal

54 Psyduck
Tipo: Pato Pateta Aquático

55 Golduck
Tipo: Pato Aquático

56 Mankey
Tipo: Porco-Macaco Lutador

57 Primeape
Tipo: Porco-Macaco Lutador

58 Growlithe
Tipo: Cachorrinho de Estimação Fogo

59 Arcanine
Tipo: Lendário Fogo

60 Poliwag
Tipo: Sapo Aquático

61 Poliwhirl
Tipo: Sapo Aquático

62 Poliwrath
Tipo: Sapo Lutador/Aquático

63 Abra
Tipo: Psíquico

64 Kadabra - Tipo: Psíquico
Ataques: Teletransporte, Confusão

65 Alakazan
Tipo: Psíquico

66 Machop
Tipo: Lutador

67 Machoke
Tipo: Lutador Superpoderoso

68 Machamp
Tipo: Lutador Superpoderoso

69 Bellsprout
Tipo: Flor Vegetal/Venenoso

70 Weepinbell
Tipo: Pegador-de-Mosca Vegetal/Venenoso

71 Victreebel
Tipo: Pegador-de-Mosca Vegetal/Venenoso

72 Tentacool
Tipo: Água-viva Aquática/Venenosa

73 Tentacruel
Tipo: Água-viva Aquática/Venenosa

74 Geodude
Tipo: Pedra/Terra

75 Graveler
Tipo: Pedra/Terra

76 Golem
Tipo: Megaton Pedra/Terra

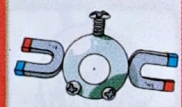
77 Ponyta
Tipo: Cavalo de Fogo

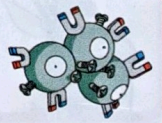
78 Rapidash
Tipo: Cavalo de Fogo

79 Slowpoke
Tipo: Pateta Aquático/Psíquico

80 Slowbro
Tipo: Eremita Aquático/Psíquico

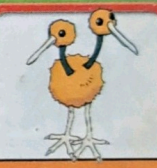
81 Magnemite
Tipo: Imã Elétrico





82 Magneton
Tipo: Imã Elétrico

83 Farfetch'd
Tipo: Pato Selvagem Normal/Voador



84 Doduo
Tipo: Pássaro Gêmeo Normal/Voador

85 Dodrio
Tipo: Pássaro Triplo Normal/Voador

86 Seel
Tipo: Leão Marinho Aquático

87 Dewgong
Tipo: Leão Marinho Aquático/Gelo

88 Grimer
Tipo: Meleca Venenoso

89 Muk
Tipo: Meleca Venenoso

90 Shellder
Tipo: Aquático

91 Cloyster
Tipo: Aquático/Gelo

92 Gastly
Tipo: Gás Fantasma/Venenoso

93 Haunter
Tipo: Gás Fantasma/Venenoso

94 Gengar
Tipo: Sombra Fantasma/Venenoso

95 Onix
Tipo: Serpente de Rocha Pedra/Terra

96 Drowzee
Tipo: Hipnótico Psíquico

97 Hypo
Tipo: Hipnótico Psíquico

98 Krabby
Tipo: Crustáceo Aquático

99 Kingler
Tipo: Crustáceo Pinça Aquático

100 Voltorb
Tipo: Bola Elétrica

101 Electrobe
Tipo: Bola Elétrica

102 Exeggcute
Tipo: Ovo Vegetal/Psíquico

103 Exegguter
Tipo: Coco Vegetal/Psíquico
104 Cubone
Tipo: Solitário Terra
105 Marowak
Tipo: Guardador de Ossos Terra
106 Hitmonlee
Tipo: Chutador Lutador
107 Hitmonchan
Tipo: Socador Lutador
108 Lickitung
Tipo: Lambedor Normal
109 Koffing
Tipo: Gás Venenoso
110 Weezing
Tipo: Gás Venenoso
111 Rhynohorn
Tipo: Chifrudo Terra/Pedra
112 Rhydon
Tipo: Broca Terra/Pedra
113 Chansey
Tipo: Ovo Normal
114 Tangela
Tipo: Vinha Vegetal
115 Kangaskhan
Tipo: Normal
116 Horsea
Tipo: Dragão Aquático
117 Seadra
Tipo: Dragão Aquático
118 Goldeen
Tipo: Peixe Dourado Aquático
119 Seaking
Tipo: Peixe Dourado Aquático
120 Staryu
Tipo: Estrela Aquática
121 Starmie
Tipo: Estrela Aquática/Psíquico
122 Mr.Mime
Tipo: Mímico Psíquico
123 Scyther
Tipo: Gafanhoto Inseto/Voador
124 Jynx
Tipo: Humanóide Gelo/Psíquico
125 Electabuzz
Tipo: Elétrico
126 Magmar
Tipo: Chama Fogo
127 Pinsir
Tipo: Besouro Inseto
128 Tauros
Tipo: Touro Selvagem Normal
129 Magikarp
Tipo: Peixe Aquático
130 Gyarados
Tipo: Aquático Voador
131 Lapras
Tipo: Transporte Aquático/Gelo
132 Ditto
Tipo: Transformer Normal
133 Eevee
Tipo: Normal
134 Vaporeon
Tipo: Jato Bolha aquático
135 Jolteon
Tipo: Raio Elétrico
136 Flareon
Tipo: Chama Fogo
137 Porygon
Tipo: Virtual Normal
138 Omanyte
Tipo: Espiral Pedra/Aquático
139 Omastar
Tipo: Espiral Pedra/Aquático
140 Kabuto
Tipo: Concha Pedra/Aquático
141 Kabutops
Tipo: Concha Pedra/Aquático
142 Aerodactyl
Tipo: Fóssil Pedra/Voador
143 Snorlax
Tipo: Dorminhoco Normal
144 Articuno
Tipo: Lendário Congelador Gelo/Voador

145 Zapdos
Tipo: Lendário Elétrico/Voador

146 Moltres
Tipo: Lendário Chama Fogo/Voador

147 Dratini
Tipo: Dragão

148 Dragonair
Tipo: Dragão

149 Dragonite
Tipo: Dragão/Voador

150 Mewtwo
Tipo: Genético Psíquico

151 Mew
Tipo: Psíquico

152 Chikorita (Chicolita)
Tipo: Vegetal

153 Beirifu
Tipo: Vegetal

154 Meganiumu
Tipo: Vegetal

155 Hinoarashi
Tipo: Fogo

156 Magmarashi
Tipo: Fogo

157 Bakufun
Tipo: Fogo

158 Waninoko
Tipo: Pequeno Crocodilo Aquático

159 Arigeishi
Tipo: Crocodilo Aquático

160 Odairu
Tipo: Aquático

161 Otachi
Tipo: Guaxinim Normal

162 Ootachi
Tipo: Guaxinim Normal

163 Hoo-hoo
Tipo: Coruja Normal/Voador

164 Yorunozuku
Tipo: Coruja Normal/Voador

165 Rediba
Tipo: Joaninha Inseto/Voador

166 Redeian
Tipo: Joaninha Inseto Voador

167 Itomaru
Tipo: Aranha Inseto/Venenoso

168 Ariadosu
Tipo: Aranha Inseto/Venenoso

169 Kurobat
Tipo: Morcego Venenoso/Voador

170 Chonchi
Tipo: Aquático

171 Rantan
Tipo: Aquático

172 Pichu
Tipo: Pequeno Roedor Elétrico

173 Pii
Tipo: Fadinha Normal

174 Pupurin
Tipo: Pequeno Balão Normal

175 Togepi
Tipo: Pré-histórico Psíquico

176 Togechikku (Togechicken)
Tipo: Pré-histórico Psíquico/Voador

177 Neitei
Tipo: Passarinho Voador

178 Neiteio
Tipo: Pássaro

179 Meripu
Tipo: Ovelha Elétrica

180 Mokoko
Tipo: Ovelha Elétrica

181 Denryu
Tipo: Dragão Elétrico

182 Kireihana
Tipo: Flor Vegetal

183 Marill
Tipo: Ratinho Aquático

184 Marillri (ou Mariruri)
Tipo: Rato Aquático

185 Usokki
Tipo: Árvore Pedra

186 Nyorotono
Tipo: Sapo Aquático

187 Hanekko
Tipo: Planta/Voador

188 Popokko
Tipo: Vegetal Voador

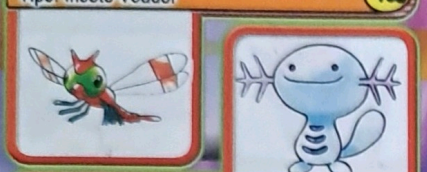
189 Watakko
Tipo: Vegetal Voador

190 Eipamu
Tipo: Macaco Normal

191 Himanattsu
Tipo: Vegetal

192 Kimawari
Tipo: Girassol Vegetal

193 Yanyanma
Tipo: Inseto Voador



194 Upa
Tipo: Aquático

195 Nuoh
Tipo: Aquático

196 Efui
Tipo: Felino Esper

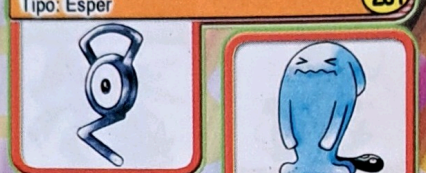
197 Blakk (antes chamado Yanyan)
Tipo: Felino?

198 Yamikarasu
Tipo: Voador

199 Slowking
Tipo: Aquático/Psíquico/Esper

200 Muuma
Tipo: ?

201 Annon
Tipo: Esper



202 Sonansu
Tipo: ?

203 Kirinriki
Tipo: Girafa?

204 Kunugidama
Tipo: Pedra

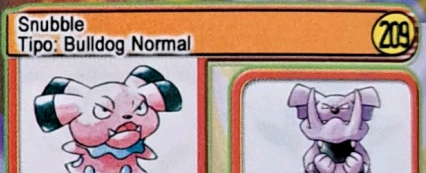
205 Fuoretosu
Tipo: Aquático

206 Nokocchi
Tipo: ?

207 Guraiga
Tipo: Voador

208 Haganeru
Tipo: Serpente Pedra

209 Snubble
Tipo: Bulldog Normal



210 Guranburu
Tipo: Bulldog Normal

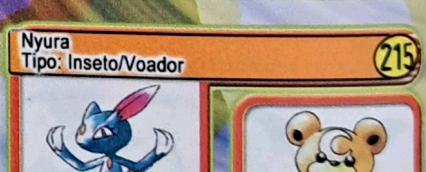
211 Harisen
Tipo: Baiacu Aquático/Venenoso

212 Hassamu
Tipo: Gafanhoto Inseto/Voador

213 Tsubotsubo
Tipo: Tartaruga ?

214 Herakros
Tipo: Besouro Inseto

215 Nyura
Tipo: Inseto/Voador



216 Himeguma
Tipo: Urso ?

217 Ringuma
Tipo: Urso?

218 Magmaggu
Tipo: Verme Fogo

219 Magkarugo
Tipo: Caramujo Fogo

220 Urimu
Tipo: Porco-Topeira?

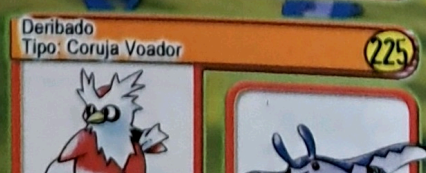
221 Inomu
Tipo: Mamute?

222 Sanigo
Tipo: Aquático

223 Teppouo
Tipo: Peixe Aquático

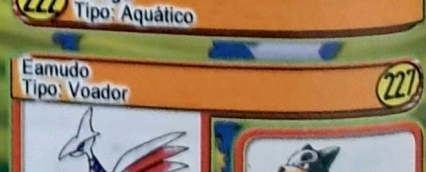
224 Okutan
tipo: Polvo Aquático

225 Deribado
Tipo: Coruja Voador



226 Maitain
Tipo: Arraia Aquático

227 Eamudo
Tipo: Voador



228 Derubiru
Tipo: Cachorro Fogo

229 Heruga
Tipo: Cachorro Fogo

230 Kingdora
Tipo: Cavalo Marinho Aquático

231 Gomazou
Tipo: Elefante Normal

232 Donphan
Tipo: Elefante Normal

233 Porygon 2
Tipo: Virtual Normal

234 Odoshishi
Tipo: Veado Normal/Voador

235 Doburu
Tipo: Pintor

236 Baruki
Tipo: Lutador

237 Kapoera
Tipo: Pião Lutador

238 Muchuru
Tipo: Humanóide Gelo/Psíquico

239 Elekid
Tipo: Elétrico

240 Bubii
Tipo: Fogo

241 Mirutanku
Tipo: Vaca Normal

242 Hapinasu
Tipo: Ovinho Normal

243 Raikou
Tipo: Tigre

244 Entei
Tipo: Tigre

245 Suikun
Tipo: Felino

246 Yogirasu
Tipo: ?

247 Sanagirasu
Tipo: ?

248 Bangirasu
Tipo: ?

249 Lugia
Tipo: Lendário Gelo/Aquático/Voador

250 Phoenix (Hou Hou)
Tipo: Voador

251 Serebii
Tipo: ?

PS: é sempre bom lembrar que todos os dados dos novos **Pokémon** estão sujeitos a alterações, uma vez que estas novas espécies ainda estão sendo estudadas pelo professor **Carvalho** e pelos maiores cientistas **Pokémon** do mundo!!!

OS NOVOS FILMES

Pokémon - O Filme 2000

É meio ridículo mas esse é o titulo oficial para a segunda aventura nos cinemas de Ash e Pikachu: Revelations Lugia. Com estréia simultânea com os Estados Unidos para o dia 21 de julho, Pokémon - O Filme 2000 conta como Ash, Pikachu, Misty e Tracey salvam o mundo da destruição quando um terrível Colecionador de Pokémon tenta capturar os quatro Pokémon lendários — Articunos, Moltres, Zapdos e Lugia. Com ajuda do Guardião das Águas — o próprio Lugia em sua primeira aparição — e até da Equipe Rocket, os heróis conseguem resolver a parada. O filme é cheio de ação e tem muitos efeitos gerados em computador para dar um realce no seu visual.

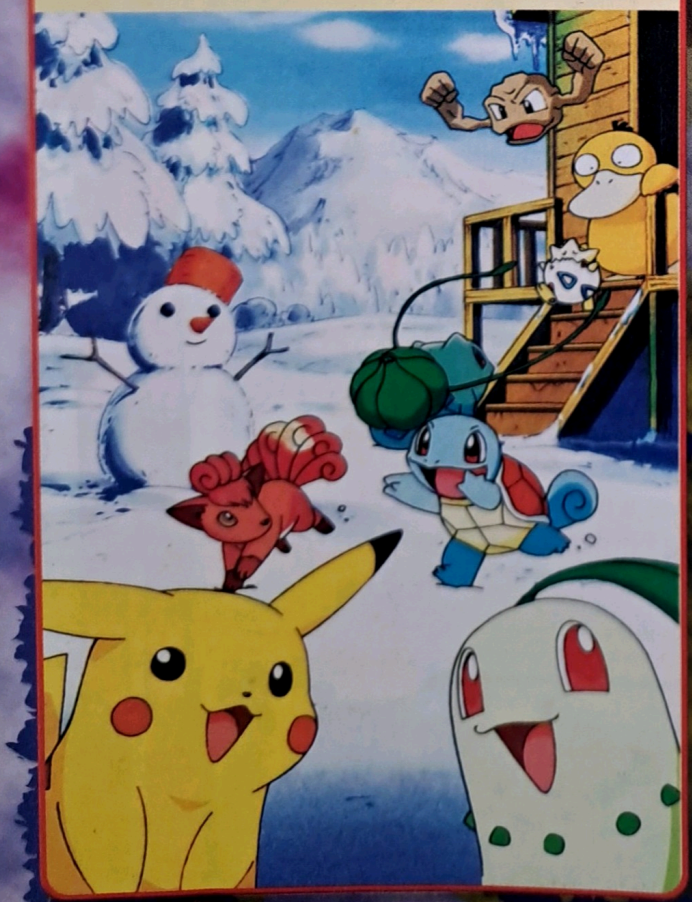
OS ESPECIAIS

Lord of the Unknow Tower

Pouco se sabe sobre a história deste que é o terceiro filme feito para o cinema estrelado por Ash e Pikachu. O Lorde Da Torre Desconhecida (tradução literal do título original) apresenta mais novos Pokémon. O principal deles é o imponente Entei. Esta aventura estréia este ano no Japão e deve vir para o Brasil só no ano que vem (ou, com sorte, no final do ano).

As Férias de Inverno do Pikachu

Neste especial de Natal, sem previsão de chegar ao Brasil, Pikachu passa o Natal com seus Pokéamigos mais chegados - mais uma vez não há humanos. A história gira em torno da geniosa Chicorita (ela será um dos novos Pokémon do Ash na nova fase da série Pokémon que estréia aqui em dezembro). Outros novos Pokémon aparecem pela primeira vez, como o simpático Odoshishi, que obviamente dá uma de Rudolph, a Rena do Nariz Vermelho, e puxa o trenó do Papai Noel.



A Expedição do Pikachu

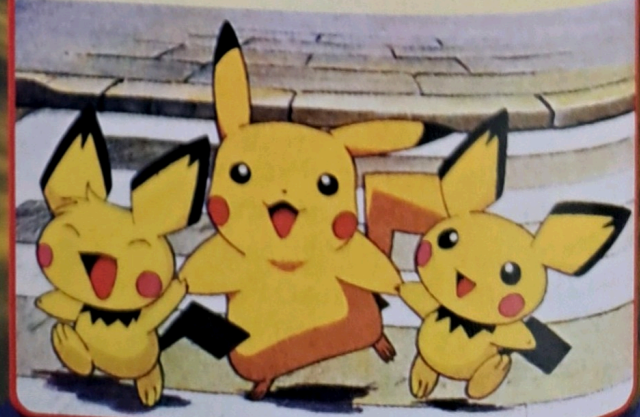
Este especial será exibido antes de Pokémon — O Filme 2000 e é uma das melhores aventuras estreladas só por monstrinhos já realizada. Em A Expedição do Pikachu (este ainda não é título oficial), o roedor elétrico e seus amigos precisam resgatar Togepi que desapareceu. Durante a busca, a turminha chega em um lugar desconhecido por todos. Lá são ajudados por Elekid e também conhecem as alegres e dançantes Kireihanas. E claro, encontram o sempre feliz Togepi.

Mewtwo Contra-Ataca

Pikachu e Ash também atacam em vídeo com o lançamento de Pokémon — O Filme (ou Pokémon — The Movie: Mewtwo Contra-Ataca) prometido para a primeira quinzena de junho deste ano. Ótima oportunidade — para quem não viu e para quem já viu — de conferir a incrível batalha entre os heróis, ajudados por Mew, contra o poderosíssimo Mewtwo, um Pokémon criado em laboratório que se revolta contra os homens.

Pikachu e Pichu

Mais um divertido especial estrelado só por Pokémon que deverá ser exibido antes do terceiro longa nos cinemas. Nele, Pikachu conhece dois Pichus — o primeiro estágio no ciclo evolutivo dos roedores elétricos — e juntos vivem incríveis aventuras. Esta é a primeira vez que os Pichus aparecem desde que foram criados.



SHOPPING COMIX

Catálogo de produtos
COMPRE JÁ!!

COMO FAZER SEU PEDIDO

Para fazer seu pedido, basta enviar uma carta com a relação dos itens desejados, juntamente com um cheque nominal à **COMIX BOOK SHOP** no valor total do pedido, acrescido de R$ 5,00 para as despesas postais e de manuseio, em envelope lacrado ou em carta registrada para nosso endereço. Como o valor de postagem é fixo, aproveite para pedir vários itens de uma só vez (reúna os amigos e faça um pedido em conjunto). Se quiser comprar através de depósito bancário, faça uma consulta telefônica. Os preços desse catálogo são válidos até o dia 30/7/2000. Após essa data, confirme por telefone se os preços tiveram atualização.

COMO ENTRAR EM CONTATO

Nossos horários de atendimento são os seguintes: de segunda a sexta-feira das 10 às 20 horas; aos sábados das 10 às 18 horas; domingos e feriados das 11 às 17 horas. Nosso endereço é **Alameda Jaú, 1998, Jardins, São Paulo (SP) - CEP 01420-002**. Nossos telefones são: **(0xx11) 280-9116, (0xx11) 3061-3893** e fax **(0xx11) 883-2142.**

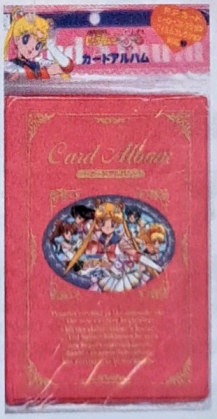
NOVIDADES COMIX BOOK SHOP

Transfer Sailor Moon e Transfer Dragon Ball
Cartela com 6 figuras transfer para papel por R$ 3,99 (especifique no pedido qual cartela quer comprar e a quantidade). *Importado do Japão!*

Cards Prismáticos Dragon Ball
Imagem em ação, que muda quando movemos o card de posição. Cartela com 6 cards por R$ 5,99. *Importado do Japão!*

Adesivo Dragon Ball Z
Para você colar no caderno ou onde quiser e fazer inveja para os amigos. Adesivo brilhante e de excelente qualidade, numa embalagem supertransada.
R$ 1,00
Importado do Japão!

Conjunto Sailor Moon e Conjunto Dragon Ball Z com lápis e cards
Cada cartela tem 4 lápis e 4 cards com estampas dos personagens dos desenhos animados. Cada cartela custa R$ 7,99



Album para cards Sailor Moon
Álbum com capa dura plástica resistente para armazenar sua coleção com até 40 cards. Por R$ 11,99. Importado do Japão!

Cartela com cards Sailor Moon
Cards superespeciais com as figuras impressas em película de plástico transparente das heroínas do desenho animado. Cada cartela tem 11 cards. Custa R$ 5,99.

Finger Skates
Patins de dedos com acessórios. Cada kit tem os skates e várias peças para você montar e abusar da criatividade em manobras radicais. Importado. R$ 4,99

Finger Mount BMX
Miniatura detalhada para fãs do ciclismo... de dedo! Um brinquedo superinteressante e divertido que é a maior onda do momento em vários países. Você pode fazer manobras incríveis impulsionando essa bicicleta somente com os dedos. Importado.
R$ 4,99

Skate Zooo
Para quem gosta de andar de skate, ou mesmo para quem não sabe andar, mas mesmo assim curte as manobras radicais desse esporte. O shape acompanha várias outras pequena peças para tornar a brincadeira ainda mais divertida e desafiadora. Mais um brinquedo na onda dos "dedo-móveis", pra você executar manobras radicais. R$ 4,99

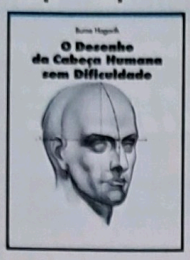
Ofertas v lidas at o final do estoque

APREENDA A DESENHAR

Livros importados em português de um dos mais conceituados artistas das histórias em quadrinhos: Burne Hogarth! Cada um por apenas R$ 36,99

Luz e Sombra sem Dificuldade
Álbum de 160 pags, preto e branco
A iluminação no desenho envolve um raciocínio refinado do jogo de claros e escuros que dá expressão e dimensionalidade ao desenho. As várias ilustrações esclarecem várias possibilidades!

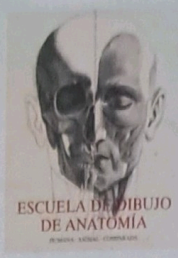
O Desenho da Figura Humana sem Dificuldade
Álbum de 174 pags, preto e branco
Saiba como compreender a figura humana de uma forma tridimencional, e as diferentes possibilidades de movimentos. Uma excelente base para que você passe a criar os seus próprios modelos!



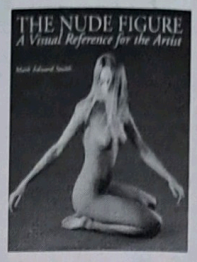
O Desenho da Cabeça sem Dificuldade
Álbum de 158 pags, preto e branco
O desenho da face é dos mais complexos, e também dos mais expressivos. Aqui é apresentado um guia que vai ajudar na compreensão das características dos rostos e sua construção.

O Desenho Anatômico sem Dificuldade
Álbum de 222 pags, preto e branco
Um dos melhores guias para compreensão de massas musculares do ponto de vista artístico. Aqui são apresentadas estrutura anatômicas, sua relação e compreensão em diferentes perspectivas.

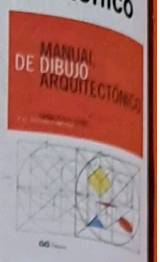
Livros importados de técnicas e refências para desenho: tanto o anatômico, o nú até o arquitetônico



Escuela de Dibujo Anatomico
(Texto em espanhol)
604 páginas em preto e branco, capa dura, apresentando anatomia humana e animal comparadas.
Ed. Konemann.
Apenas R$ 169,99



The Nude Figure The Visual reference for the Artist
208 páginas em preto e branco. Capa cartonada. Excelente guia de referências para desenho.
Ed. Watson Publications
R$ 104,99



Manual de Dibujo Arquitetonico
180 páginas em preto e branco, capa cartonada. Um guia de referências para todos que desejam conhecer melhor o desenho de edifícios. Ed. GG.
Apenas R$ 79,99

CURSO DE DESENHO E DE REFERÊNCIAS PARA MANGÁ

Aprenda a desenhar Mang com a revista Curso B sico de Mang e Guia de Refer ncias!!!

CBM 1
R$ 3,90

CBM 2
R$ 3,90

CBM 3
R$ 3,90

CBM 4
R$ 3,90

GRAM 1
R$ 4,90

GRAM 2
R$ 4,90

GRAM 3
R$ 4,90

GRAM 4
R$ 4,90

R- CPD 02
R$ 4,50

R- CPD 03
R$ 4,50

R- CPD 04
R$ 4,50

R- CPD 06
R$ 4,50

R- CPD 08
R$ 4,50

R- CPD 10
R$ 4,50

R- CPD 12
R$ 4,50

R- CPD 14
R$ 4,50

ADESIVOS E STICKERS IMPORTADOS

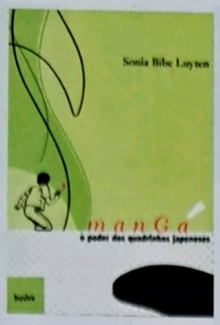
Sticker Importado Dragon Ball Z!
10 modelos diferentes!
Apenas R$ 0,99 cada!

Sticker-Bubble Importado Pokémon
Apenas R$ 1,49 cada!

Ofertas v lidas at o final do estoque

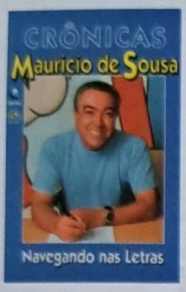
LIVROS E ÁLBUNS DE HQ

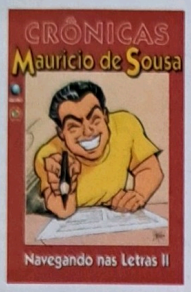
Do Inferno
190 pags, preto e branco
R$ 32,99
História escrita por Alan Moore contando em detalhes a história de Jack, o estripador, com desenhos de Eddie Campbell. Destaque: Apêndice em que o próprio Moore explica de onde tirou os fatos descritos na história.



Mangá - O Poder dos Quadrinhos Japoneses
Ed. Hedra
250 pags, (contém paginas coloridas)
R$ 25,99
Neste livro a autora Sônia Bibeluyten versa sobre os quadrinhos japoneses, e suas influências em outras mídias.

Por Dentro do Japão
196 pags. - R$ 24,99
Excelente para quem sonha um dia viajar para o Japão ou quer saber de tudo sobre a cultura nipônica. Livro de bolso em português, impresso no Japão. Trata dos aspectos mais variados, como religião, alimentação, esportes, cerimônias, arte etc.





Crônicas Maurício de Sousa
Ed. Globo - 192 pags.
R$ 19,99 cada
Nestes dois livros, Maurício de Sousa fala de suas criações e dos acontecimentos em sua vida. Recomendado para todos os fãs!

Elektra Assassina
Ed. Abril/Marvel - 260 pags., cores - R$ 24,99
A assassina psicopata Elektra e o agente da SHIELD Garrett enfrentam a Besta e a organização criminosa Tentáculo, que manipula um candidato à presidência dos EUA.

Ronin
Ed. Abril/DC - 300 pags., cores - R$ 34,99
No séc. XXI, o avançado Complexo Aquarius, é o palco da batalha milenar entre o demônio Agat e um samurai renegado do séc. XIII, um *ronin*.

CARDS E CARD GAMES

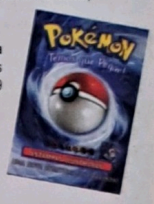
•**Estojo Dragon Ball Z** - para cards em plástico resistente do grande herói da TV. Acompanha 4 cards mais 1 brilhante. R$ 9,99
Importado do Japão!

•**Action Flipz (série 1)**
Cartões de Pokémon com figuras que dão ilusão de movimento mostrando a evolução dos monstrinhos mais amados do mundo. Cada pacote traz 4 cartões diferentes de um total de 40 para colecionar. R$ 8,99 cada pacote.

Kit Escolar Pokémon
Contém borracha, apontador, régua, 3 lápis, estojo, caderneta, caderno universitário e 2 pastas fichário.
Por R$ 64,99

Card Game Pokémon
O jogo de cartas que é um sucesso mundial,

Edição portuguesa
• Deck inicial contendo 60 cards básicos: R$ 37,49



•Deck pré-montado para os jogadores mais experientes. Já vem pronto para jogar! Com 60 cards por R$ 37,49

•**Pokémon TV Animation Edition**
Baseada na primeira fase do seriado de TV. Pacote com 8 cards por R$ 8,99 cada

•**Pokémon The First Movie**
Série de cards com imagens do desenho de longa-metragem para cinema. Pacote com 8 cards por R$ 8,99 cada.

ESTÁTUAS

Em resina e pintadas a mão

Ultraman mini
(15 cm)
R$ 24,99

Ultraman Tiga mini (12 cm)
R$ 24,99

Robô Gigante mini
(20 cm)
R$ 54,99

Goldar mini
(20 cm)
R$ 54,99

Busto Exterminador
(20 cm)
R$ 99,00

Busto Homem-de-Ferro
(30 cm)
R$ 124,99

Ofertas válidas até o final do estoque

VÍDEOS R$ 27,99 CADA

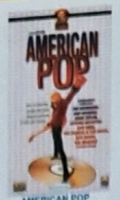
SEVEN

UM DRINK NO INFERNO

HEAVY METAL

KIDS

MÁSCARA NEGRA

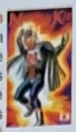

AMERICAN POP

FANT. DO FUTURO

National Kid - R$24,99 cada

National Kid – A Vingança do Império Subterrâneo
O Imperador Hellstar do mundo subterrâneo, depois de ter sido derrotado por National Kid, parte de seu castelo em Marte num ataque fulminante à Terra para se vingar. É hora do National Kid intervir e tentar frustrar os planos no belicoso imperador! Não perca mais essa aventura! Dublado. (p/b – 76 minutos)

National Kid Contra os Incas Venusianos
Nesta época em que tantas séries e heróis japoneses estão na tela da TV e nos cinemas, nada mais próprio para as novas gerações de fãs que conhecer o 1º super-herói japonês National Kid! Foram as aventuras em série do National Kid exibidas na TV nos anos 60 e 70 que conquistaram os primeiros fãs brasileiros e abriram as portas para outras produções. Legendado. (p/b – 95 minutos)



National Kid – Contra os Seres Abissais
Dos abismos oceânicos, saem os novos inimigos dos humanos: são os Seres Anfíbios que se sentem ameaçados pelas experiências submarinas que o Instituto Oceanográfico está realizando, e em revide atacam o mundo da superfície. É hora de National Kid intervir. Novos inimigos, grande aventura. Dublado. (p/b – 87 minutos)

National Kid – A Revolta dos Seres Abissais
Os Seres Abissais são os Seres Anfíbios, criaturas que habitam as profundezas dos oceanos. Depois de raptar um importante cientista, os homens-peixe o levam para seu QG no fundo do mar. National Kid deve invadir o *bunker* submarino, derrotar os Abissais e seu cruel imperador e resgatar o professor. Cinema fantástico com muita ação e aventura. Dublado. (p/b – 72 minutos)

National Kid — o Retorno dos Incas Venusianos
Neste segundo volume National Kid volta a combater seus arquiinimigos, os Incas Venusianos. Ingênuo e feito com a tecnologia primitiva de mais de 40 anos, a série retém seu charme irresistível. Uma revelação para os mais jovens e uma passagem nostálgica emocionante para os velhos fãs do seriado, este vídeo vai encantar a todos. Legendado. (p/b – 55 minutos)

National Kid – Contra o Império Subterrâneo
Nova aventura do herói do Sol Nascente, National Kid, que combate o perigo que vem do centro da Terra, onde foi construída uma nação poderosa e maligna que está disposta a conquistar o mundo da superfície. Grande obra de ficção – uma empolgante aventura! Dublado. (p/b – 78 minutos)

A Princesa e o Cavaleiro - R$24,99 cada

Ciúmes de Vênus/ O Cisne
A Princesa Safire é criada como um menino, porque em seu reino as mulheres não podem herdar o trono. Em Ciúmes de Vênus, a princesinha enfrenta a própria deusa olímpica da beleza. Vênus, enciumada, rouba a beleza da princesinha que parte para recuperá-la. Em O Cisne, Safire enfrenta um bruxo que transformou uma garota em um cisne. Dublado. (colorido – 50 minutos)

O Torneio da Traição / O Príncipe e o Lobo
Os dois vilões Náilon e Duque se juntam para derrotar Safire numa armadilha feita em um torneio promovido pelo Duque Duralumínio. Neste torneio, os cavaleiros devem provar sua coragem em provas perigosas! Tudo isso acontece na primeira aventura, O Torneio da Traição. Em O Príncipe e o Lobo, a origem do segredo de Safire é revelada — nesta aventura, um lobo ameaça o reino e Safire vai caçar o animal, antecipando-se ao Duque de Duralumínio que quer se aproveitar da situação para destruir o príncipe, com a ajuda de Náilon. Dublado. (colorido – 50 minutos)

O Cavalo Voador/ As Sete Cabritinhas
Na primeira aventura, Safire enfrenta Náilon, um vilão que captura o cavalo alado chamado Esperança que nas noites de lua cheia vem à Terra para enfrentar a maldade. A história envolve outro grande vilão, o Duque, e também o anjinho Ching que é amigo de Safire. Na outra aventura, As Sete Cabritinhas, novamente Náilon atravessa o caminho de Safire, tentando desmascará-la, revelando o seu segredo: que ela é na verdade uma garota vestida como menino. Dublado. (colorido – 50 minutos)

MANGÁ

Revista em quadrinhos
RANMA 1/2
Mangá criado por Rumiko Takahashi

O maior sucesso de Rumiko Takahashi, a Mãe do Mangá, Ranma 1/2 é o mangá mais vendido no mundo e agora está conquistando uma legião de fãs também no Brasil. Publicado no Brasil bimestralmente pela editora Animanga com 48 páginas em papel off-set PB mais capa colorida em couché. **Volumes 1 a 10 - R$ 3,50 cada**

LIVROS

MUSASHI

O lendário samurai Miyamoto Musashi é um dos mais poderosos ícones do Japão. Ele viveu na época de decadência dos samurais, quando esses nobres guerreiros ficaram "desempregados" com a falência dos senhores feudais. Musashi enfrenta todas as adversidades em sua peregrinação na busca da perfeição espiritual e guerreira. Esta obra se divide em dois volumes totalizando mais de 1800 páginas. Imperdível para quem se identifica com a milenar cultura japonesa. Para os leitores de mangá e fãs de desenhos animados japoneses, esta coleção faz compreender um pouco mais sobre a dramaticidade da arte japonesa.
Vol 1 – 922 pgs. – R$ 51,99
Vol 2 – 885 pgs. – R$ 51,99
Editora Estação Liberdade

USAGI YOJIMBO

A saga de Usagi Yojimbo (Coelho Guarda-Costas) se dá no Japão durante a virada do século XVII. As guerras civis chegaram ao fim e o Shogun, o governo militar, havia recentemente estabelecido seu poder hegemônico. Os samurais eram a classe dominante em todo o território, seguindo um código guerreiro de honra conhecido como Bushido. Reinavam, em toda a parte, a intranqüilidade social e a intriga política. Apesar de não ser um mangá "original", tem bastante influência do quadrinho japonês.
Vol.1 – 100 pgs – R$ 18,99
Vol.2 – 112 pgs – R$ 18,99
Editora Via Lettera

POKÉMON CLUB

Pra quem é fã de verdade!

As Primeiras Aventuras

Edição Extra

Exemplar de colecionador!

Pikachu e sua turma, além de outras dezenas de criaturas como ele, são os **Pokémon**. Sucesso absoluto nos games, desenhos animados e histórias em quadrinhos no Japão, a febre se instalou também no Brasil. Agora o fã mais fiel do desenho pode se esbaldar com essa versão em quadrinhos que captura os melhores momentos de episódios da tv. Editora Conrad. Formato 17 x 26 cm – 128 páginas em cores. Acabamento luxuoso com capa em cartão. **R$ 14,49**.

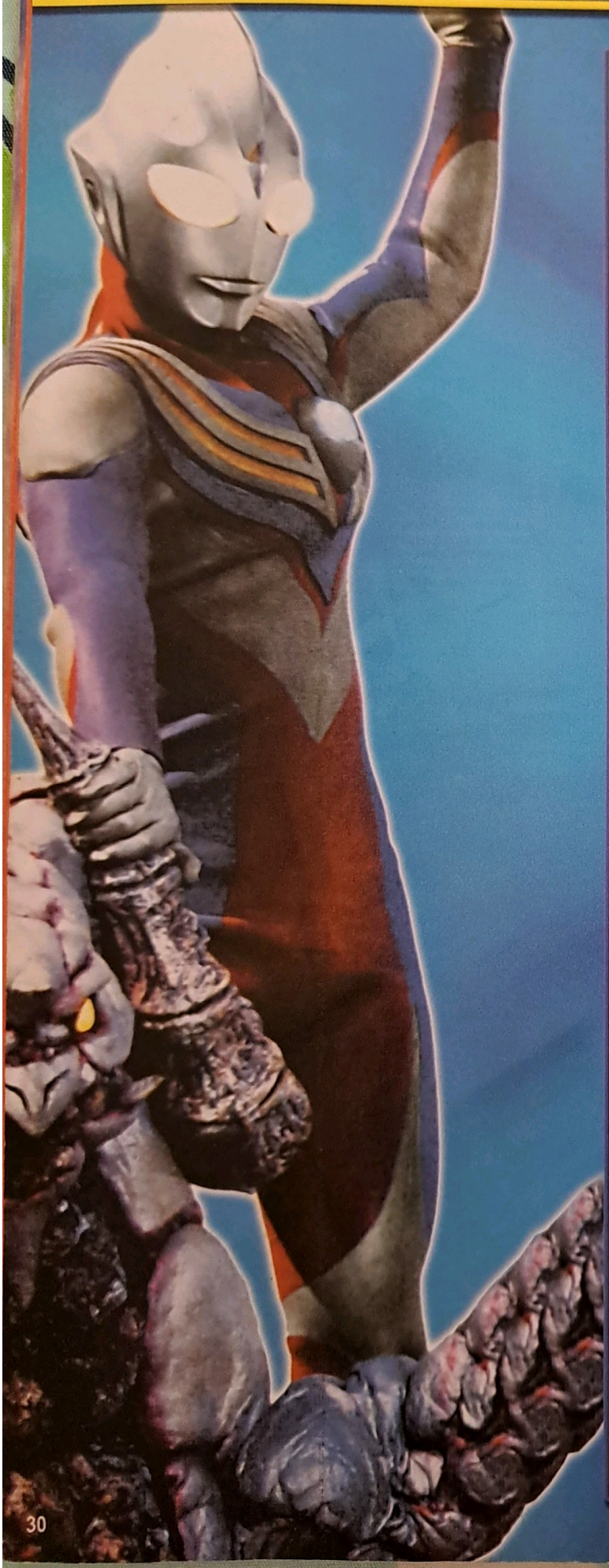
Passe já na nossa loja ou peça por carta! A revista custa R$ 14,49, mas não esqueça de acrescentar R$ 5,00 das despesas de manuseio e postagem. Mande cheque (ou cheque-correio) nominal a **COMIX BOOK SHOP**. O endereço é: Alameda Jaú, 1998 - São Paulo - SP CEP 01420-002 - Telefones (0xx11) 3061.3893 e 280.9116.

Ofertas válidas até o final do estoque

ULTRAMAN

O REGRESSO DOS ULTRAS

ULTRAMAN TIGA LIDERA A VOLTA DOS HERÓIS DA NEBULOSA M-78 À TV BRASILEIRA



Depois de um doloroso hiato de quase 15 anos longe da telinha brasileira, a Família Ultra, da qual fazem parte alguns dos heróis japoneses mais cultuados no Brasil, está de volta ao Brasil liderados por Ultraman Tiga. A série está emplacando na Rede Record e está abrindo as portas para as vindas das aventuras de novos integrantes da Irmandade Ultra e dos clássicos.

A história de paixão entre brasileiros e os Ultras começou ainda na década de 60. Por volta de 68, a primeira e pioneira série, Ultraman - produzida em 66 - estreou na TV Bandeirantes. Mesmo ainda vista em preto e branco as aventuras do primeiro herói vindo da Nebulosa M-78 - onde fica o planeta dos Ultras - encantou os telespectadores tupiniquins. Nesta época, Ultra Q, a primeira série realizada pela Tsuburaya, a mesma produtora de Ultraman, também era mostrada, mas sem um herói não chamou tanta atenção.

A CONQUISTA DA TERRA

Ultraman conquistaria pra em definitivo o público brasileiro na década de 70 quando sua série passou a ser exibida na TV Tupi. Para endossar o sucesso do herói no Brasil, os seriados de seus "irmãos" defensores do universo, Ultra Seven e Ultraman Jack, foram trazidas e exibidas alternadamente. O sucesso foi estrondoso.

Na mesma época, a Tupi promovia o primeiro grande "Bum" em massa de produções japonesas no Brasil. Ao mesmo tempo eram exibidas, principalmente no saudoso Programa do Capitão Aza - que dava de 10 em qualquer loirinha aguada de hoje (como comunicador, é claro né!) - onde eram exibidos Speed Racer, A Princesa e o Cavaleiro, Pinóquio, Vingadores do Espaço entre outros. Esses personagens só não ganharam proporções da febre de Cavaleiros do Zodíaco e do sucesso de Pokémon por que não havia um mercado de licenciamento desenvolvido no Brasil - logo não haviam produtos.

Ultraman, Ultra Seven e Ultraman Jack (em sua série O Regresso de Ultraman) marcaram época e continuaram no ar até a metade da década de

80. Após a falência da Tupi em 79, os dois Ultramen passaram a ser exibidos na Record e em seguida, a partir de 81 no SBT, então batizado de TVS. Já Ultra Seven foi para a Record e continuou por lá ao lado de Spectreman e Robô Gigante. O Trio continuou sua trilha de sucesso e conquistando mais e mais fãs nos quatro cantos do Brasil.

Com grande pesar para a enorme legião dos heróis, Ultra Seven saiu do ar em 84 quando perdeu o horário das 8h para um Pastor - nesta época Seven fazia dobradinha com Fantomas. Ultraman e Ultraman Jack só saíram do ar quando o SBT cancelou o divertido programa TV Poww! em 86. Desde então os fãs dos Ultras ficaram órfãos das aventuras de seus heróis favoritos. Por anos todos ficaram na esperança de ver as três séries voltarem ao ar, e junto delas as inéditas produzidas após O Regresso de Ultraman.

Em 96 a Manchete trouxe de volta o primeiro Ultraman, mas uma péssima redublagem feita nos estúdios BKS, em São Paulo - a original tinha sido feita na Cine Castro, no Rio - e a exibição dos primeiros 12 episódios de um total de 39 - conspiraram para a série não engrenar.

Mas tudo isso mudou com a chegada de Ultraman Tiga no último dia 28 de fevereiro.

Brave Tiga

Produzido em 1996, a série Ultraman Tiga tem uma importância fundamental na vida da Família Ultra. Numa época em que os Ultras perdiam prestigio por causa de seguidos equívocos como as produções de Ultraman Great (ou Ultraman - Towards the Future) uma co-produção australiana e Ultraman Powered (vulgo Ultraman - The Ultimate Hero) uma produção americana que praticamente recontava algumas histórias do primeiro

Ultraman, Ultraman Tiga foi lançado para resgatar e conquistar novos fãs.

Com uma produção rebuscada, que teve o uso de efeitos especiais gerados em computadores e ao mesmo tempo manteve o charme das séries clássicas, Tiga revigorou o sucesso dos Ultras com o seu sucesso.

A série de Ultraman Tiga também inaugurou uma nova era para os Irmãos Ultra. O herói, ao contrário dos tradicionais, teve algumas modificações sensíveis em sua origem. Tiga tem mais de 30 milhões de anos, ou seja, ele seria mais velho do que os Ultras que até então conhecíamos. Sua forma original também é diferente: ele é feito de luz e o corpo que usa na verdade é uma armadura abandonada há séculos na Terra, na época que veio para nosso planeta para lutar contra monstros e invasores. Adormecido por anos em forma de estátua, Tiga é ressuscitado por Daigo, um jovem que leva consigo o código genético idêntico ao do herói e por isso o único capaz em se transformar em luz e se unir ao gigante. Ao seu unirem, Ultraman Tiga volta á vida e durante 52 episódios se torna o maior defensor da Terra, sempre ajudando o esquadrão GUTS - do qual Daigo faz parte - na luta contra àqueles que ameaçam a humanidade.

Ultraman Tiga também apresenta poderes que até então nenhum outro herói de M-78 tinha: ele tem três formas a Power Type - que usa para ficar mais forte -, a Sky Type - para ficar mais veloz -, e a Multi Type - que une as duas igualmente e é a sua forma básica.

O sucesso de Tiga levou a produção de mais duas séries. A primeira, Ultraman Dyna, se passa 10 anos após os acontecimentos de Ultraman Tiga. Desta vez é Asuka (Lê-se Aska), o oficial do esquadrão Super GUTS, que passa a unir seu corpo em simbiose com mais um Guerreiro de Luz: Ultraman Dyna. Como Tiga, Dyna tem três formas.

DIGIMON

AS AVENTURAS DIGITAIS ESTÃO PRESTES A COMEÇAR

Tai, Sora, Joe, Mimi, Matt, Izzy e T.K. Seis crianças normais que estavam se divertindo em um acampamento quando de repente o tempo começou a mudar drasticamente. O dia ensolarado deu lugar a uma estranha nevasca — isto em em pleno verão: era o prelúdio de que o destino reservava uma grande surpresa para a turminha.

Em meio às mudanças climáticas, Tai e seus amigos são tragados por um tipo de vórtice e são levados para um incrível mundo habitado por criaturas fantásticas e cheias de poderes. Eles foram parar no Digiworld, o mundo digital.

Lá eles eram aguardados por Digimons, revelando que o sexteto já havia sido escolhido de alguma forma para ir para o Digiworld. Assim sendo, cada um dos garotos ficou com o Digimon que o recebeu no mundo digital. Tai ficou com Koromon (que digievolui para Agumon, Greymon e Metalgreymon), Sora com Piocomon (que digievolui para Piomon, Padoramon e Garudamon), Matt com Shinomon (que digievolui para Gasumon, Garurumon e Wargarurumon), Mimi com Tanemon (que digievolui para Parumon e Togemon), Joe ficou com Sukamon

(que digievolui para Gomamon e Ikkakumon), T.K ficou com Tokomon (que digievolui para Patamon e Angeimon) e Izzy com Mochimon (que digievolui para Tentomon, Kasuterimon e Atorakasuterimon).

Aventuras no Digiworld

Não foi sem motivo que Tai e seus amigos foram levados para o Digiworld. Eles foram escolhidos para junto de seus respectivos Digimons livrar o mundo digital da ameaça de Evilmon, o qual pretende dominar o Digiworld e transformar todos os monstros digitais — que são pacíficos por natureza — em criaturas do mal.

Ao mesmo tempo que combatem Evilmon, os garotos tentam encontrar um meio para voltar para seu próprio mundo.

Digimon — Digital Adventures começou a ser produzido em meados de 99 no Japão. Até o momento está chegando próximo ao episódio 50 e seus capítulos ainda estão em produção nos estúdios da renomada Toei Animation.

As aventuras de Tai e Agumon foram baseadas nos tamagochis, aqueles games portáteis com bichinhos virtuais — e se transformaram em um grande sucesso quando ganharam sua versão animada.

Digimon já está com data marcada para desembarcar no Brasil: em junho na Fox Kids e, provalmente, em setembro na Globo. Vamos esperar para acompanhar mais um grande sucesso da televisão japonesa.

Na escala Pokémon de sucesso, Digimon é o que vem logo atrás das aventuras de Ash e Pikachu. Criado por

Akiyoshi Hongo a partir de Tamagochis da Bandai e do game para Sega Saturn, a animação possui até o momento 52 episódios produzidos nos estúdios da Toei Animation. Como Pokémon, o anime já estreou nos Estados Unidos com o nome Digimon — Digital Monsters (no Japão é Digimon — Digital Adventures), no canal Fox Kids e já é um sucesso similar ao alcançado por Pikachu e seus amigos. O melhor é que o desenho deve chegar até o final do ano ao Brasil. No momento a Globo e a Record estão travando uma verdadeira Batalha Pokémon para exibi-lo, mas ainda ninguém o adquiriu. A Fox Kids brasileira também está negociando para colocá-lo em sua programação.

Bom, gente é bom vocês se apressarem porque a gente aqui não vê a hora de curtir mais esse anime!!!

Marcelo Del Greco

A HISTÓRIA

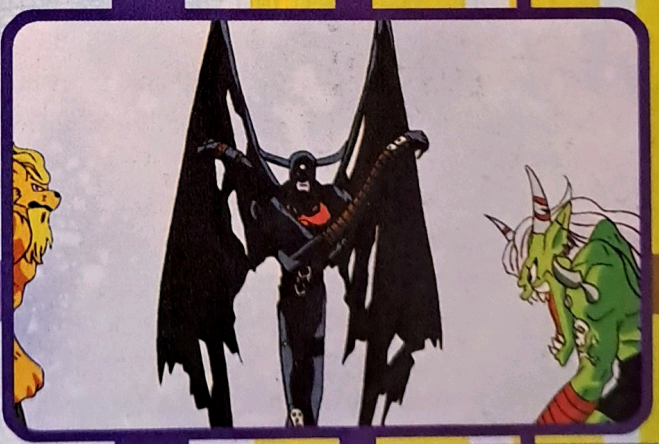
As aventuras de Digimon giram em torno de sete crianças e seus respectivos Digmons. Tudo começa quando a galerinha está em um acampamento de verão. De repente, estranhos fenômenos começam a ocorrer, como por exemplo nevar em pleno dia ensolarado.

Enquanto estão estarrecidos, Tai e seus amigos são tragados para dentro de um túnel dimensional. A turminha toda vai parar em um incrível mundo chamado Digital World (óbvio). Lá, cada um deles é recepcionados por um monstrinho, que ao contrário dos Pokémons, eles falam.

As criaturinhas mesmo graciosas, se parecem com pequenas cabeças saltitantes. Mas não se deixe enganar. Logo que precisam entrar em ação contra alguma ameaça elas se digievoluem. Isso mesmo, elas mudam de forma — podem chegar a mais de quatro tipos diferentes de evolução (Uau!).

Assim, Tai ficou com o Digimon Coromon que evolui para Agumon, Greymon e Metalgreymon só para começar; Sora ficou com o Piocomon que tem como digievoluções iniciais Piomon e Badoramon; Joe tem um Pocamon que vira Gomamon e depois Ikkakumon; a Mimi ficou com o Tanemon que digievolui para Parumon e Togemon; Izzy tem um Mochimon que se transforma em Tentomon e Kabuterimon; para terminar temos T.K e seu Tocomon que digievolui para Patamon e para Angemon.

Juntos, a turminha, enquanto tenta encontrar a saída de volta para o seu mundo — estilo Caverna do Dragão —, tentam livrar o Digi World de uma força maligna que está transformando alguns Digital Monsters em seres do mal. Ah, só um lembrete: existem Digimons gigantes!!!



RANMA ½

Conheçam Ranma Saotome e seu dois problemas: seu noivado e a água fria. Uma das séries de mangá e anime mais queridas de todo mundo, Ranma ½ ou Ranma Nibun no Ichi apareceu pela primeira vez em 1987 nas páginas da revista semanal Shonen Sunday.

Criada pela roteirista e desenhista Rumiko Takahashi, Ranma ½ é basicamente uma comédia de situações recheada com muita ação e romance. Seus protagonistas são um casal de adolescentes Ranma Saotome e Akane Tendo, tornados noivos contra a vontade, graças a um acordo firmado pelos pais de ambos e que visavam unir as famílias para dar continuidade à academia de artes marciais do pai de Akane.

CASAMENTO ÀS AVESSAS

Para celebrar esse acordo, o Mestre Soun, pai de Akane, convida Ranma e seu pai, o mestre Genma, a morarem em sua casa. É a partir daí que se arma o circo. Donos de temperamentos fortes, Ranma e Akane tratam-se como cão e gato, situação que não melhora nem quando os dois descobrem que estão se apaixonando de verdade.

Para complicar ainda mais as coisas, Ranma e seu pai são portadores de uma estranha maldição que adquiriram enquanto treinavam artes marciais no interior da China. Ao caírem acidentalmente em duas das lendárias nascentes malditas, ambos adquiriram o estigma de sofrerem uma completa transformação toda vez que são molhados com água fria. Quando isso ocorre, Ranma se transforma em uma linda garota enquanto seu pai se transforma em um urso panda gigante.

A maldição é aparentemente incurável e o único meio de fazê-los voltar ao normal é molhá-los com água quente. Cabe aqui dizer que esta maldição tornou-se a marca registrada da série, tanto que ao longo da mesma diversos outros personagens aparecem transformando-se em toda sorte de criaturas.

E assim, entre brigas homéricas e transformações malucas, a vida tenta seguir normalmente na casa dos Tendo. A propósito, você gostaria de ser vizinho deles?

UM GRANDE SUCESSO

Como costuma acontecer com a maioria das obras de Rumiko Takahashi , Ranma ½ tornou-se um grande sucesso comercial tanto no Japão quanto no exterior.

Os números da obra são realmente consideráveis: o mangá foi publicado na Shonen Sunday entre 1987 e 1996, tendo rendido uma encadernação em 38 volumes.

Em animação foi produzida entre 1989 e 1992 uma série de TV composta de 143 episódios. Posteriormente ainda foram lançados mais 12 especiais para vídeo e 3 para cinema. O destaque dessa área fica por conta dos excelentes CDs que trazem as canções da série, todas interpretadas pelos dubladores originais.

A marca Ranma ½ também rendeu somas fabulosas ao ser colocada em todos os tipos de produtos: de brinquedos e games até roupas e alimentos.

RANMA NO BRASIL

Felizmente, os fãs brasileiros já tem o privilégio de poder acompanhar as aventuras de Ranma nos quadrinhos. Desde 1998, a editora Animangá vem publicando regularmente a versão traduzida do mangá original.

Quanto ao anime, é uma questão de torcer. A distribuidora Tikara Filmes, responsável pela vinda de Shurato e Yu Yu Hakusho para o Brasil, já adquiriu os direitos da série. Entretanto, o contrato de exibição ainda não foi fechado com nenhuma emissora.

QUEM É QUEM NA CASA DOS TENDO

- **RANMA SAOTOME**: Tem 16 anos e é uma fera nas artes marciais. Charmoso e irreverente, faz muito sucesso com as garotas. Apesar de detestar a maldição que o transforma em mulher, ele aprende com o tempo a tirar vantagens desta condição.

- **AKANE TENDO**: Tem 16 anos. Filha caçula do

Mestre Tendo e única das três irmãs a praticar as artes marciais. Dona de um temperamento explosivo, costuma resolver as coisas no braço. Apesar da fachada rude é uma garota sensível e romântica.

- **RYOGA HIBIKI** (**PI-TCHAN**): Tem 16 anos e possui o pior senso de direção do mundo, sendo capaz de se perder até dentro de casa. Seus grandes objetivos na vida são vencer Ranma em combate e conquistar o amor de Akane. Vítima das nascentes malditas ele se transforma no simpático porquinho Pí-Tchan.

- **SOUN TENDO**: Mestre de artes marciais e proprietário da academia onde todos moram. Tendo é um viúvo quarentão e sentimental que sonha em ver o casamento entre Akane e Ranma.

- **GENMA SAOTOME**: Mestre de artes marciais e pai de Ranma. Parece não se incomodar muito com a maldição que o transforma em um panda gigante, tanto que costuma permanecer nessa forma na maior parte do tempo.

- **NABIKI TENDO**: Tem 17 anos. É a filha do meio do Mestre Tendo. Charmosa e materialista, adora tirar vantagens financeiras das situações.

- **KASUMI TENDO**: Tem 19 anos. Filha mais velha do Mestre Tendo, passou a cuidar do pai e das irmãs após a morte da mãe. Calma e tranqüila, é uma excelente cozinheira.

Rodrigo de Goes

POWER RANGERS
NA GALÁXIA PERDIDA

Na incessante luta contra os malfeitores estão os Power Rangers em mais uma nova saga espacial!

Em algum lugar no futuro, a colônia espacial Terra Venture, começa sua viagem pelo espaço exterior a fim de descobrir um planeta novo onde a raça humana possa prosperar.

Logo no início da viagem, a Terra Venture encontra uma fenda no espaço e é conduzida para a galáxia perdida. Esta galáxia esquecida é o lugar onde vivem os mais terríveis e poderosos demônios, liderados por Scorpius - o grande rei do mal!

O Jovem Leo e seus amigos, que estavam a bordo da Terra Venture encontram uma vila sendo atacada pelos soldados de Scorpius. A fim derrotar essas criaturas e proteger o planeta, os heróis puxam Quasar Sabers de uma pedra, e usam seus poderes para transformarem-se nos Power Rangers. Subitamente, o irmão de Leo, Mike, durante a luta, cai em uma fissura na terra e acaba (aparentemente) morrendo. O planeta em que eles se encontravam é todo congelado por Furio (braço direito de Scorpius), e os Rangers fogem para a Terra Venture, protegendo a colônia da invasão inimiga.

A partir daí, os Rangers terão que confrontar todo o exército maligno para proteger a galáxia e vingar a morte de seu companheiro. Para isso eles contam com cinco grandes animais lendários, uma vez presos por Scorpius, que mais tarde se transformam em Zords e convertem-se no Galaxy Megazord, o robô gigante da equipe.

Os novos Power Rangers são:

Leo Corbett (Power Ranger Vermelho): Um corajoso e destemido jovem que gosta muito de esportes. Leo perdeu seu irmão durante a batalha contra os soldados de Scorpius.

Kendrix Morgan (Power Ranger Rosa): É extremamente inteligente. Sempre tem uma explicação lógica para tudo.

Kai Chen (Power Ranger Azul): Muito ambicioso e impulsivo. Foi criado por uma família de militares, sendo muito ordeiro em tudo.

Damon Henderson (Power Ranger Verde): Divertido jovem que gosta de treinar boxe. É um notável mecânico e está sempre auxiliando a equipe nesse sentido.

Maya (Power Ranger Amarela): Provém da tribo de um planeta que foi transformado em pedra por Scorpius. Juntou-se aos Rangers, pois acha que como uma equipe eles poderão vencer o inimigo.

A luta dos Rangers na galáxia perdida terminou depois de 45 episódios, divididos em duas temporadas. Desta vez a série japonesa utilizada nas cenas de batalha foi Seiju Sentai Gingaman (Esquadrão das Feras Estelares Gingaman - 1998, Toei Company). Para fechar o milênio, a Saban Entertainment decidiu lançar mais uma nova saga: Power Ranger Lightspeed Rescue que usa as cenas de Kyukyu Sentai Gogo Five de 99.

Mas isso fica para uma próxima vez!

Ricardo Cruz

GAROTAS MARIONETES

O mais novo sucesso do canal pago Locomotion é uma série cheia de garotas muito especiais

No século XXII, uma grande leva de imigrantes da Terra parte em busca de um novo lar. Uma das espaçonaves acidentalmente cai em um planeta desabitado. Os seis sobreviventes, todos homens, criaram uma colônia e a povoaram com clones de si mesmos e com as Cyber Marionettes, poderosas garotas cibernéticas com a função de proteger e servir de companhia para a população local. A história de Saber Marionette J começa com o jovem Otaru, 300 anos depois do início da colonização da Terra 2, o qual desperta acidentalmente uma Garota Marionete. São elas:

-**Blood Berry**: Quando se apaixona por alguém, é para sempre. A mais poderosa de todas.

-**Lime**: Alegre e prestativa, está sempre sorrindo. É a mais rápida do grupo.

-**Cherry**: Muito tímida, é incapaz de expressar bem seus sentimentos e é a mais perigosa das três.

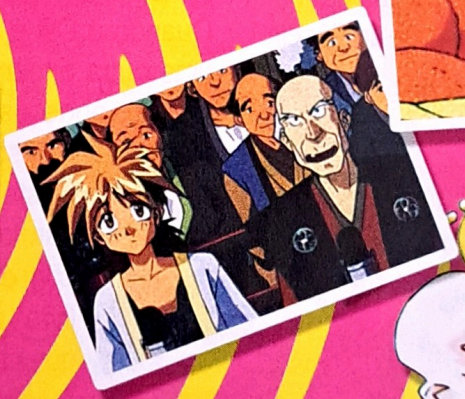
CRIANDO AS MARIONETES

A criação foi de Satoru Akahori, autor dos animes (inéditos por aqui) Bakuretsu Hunter e NG Knight Lamune em parceria com Tsukasa Kotobuki, criador do game Toshinden.

A série original, Saber Marionette J consiste em 25 episódios e foi lançada no Japão em 1996. A aventura das marionetes teve grande repercussão entre o público japonês e gerou continuações, como a minissérie para vídeo Mata Mata (ou "Novamente") Saber Marionette J. Foram mais seis episódios de meia hora para a saga das graciosas andróides. Em 1998, veio outra série, a Saber Marionette J to X.

Aparentemente a Locomotion adquiriu todas as séries e as exibe com o nome de Garotas Marionetes em três horários, de segunda a sexta, 17h30, 20h30 e 00h. Para ver o ilustríssimos Otaru e suas fogosas marionetes em ação contra o malvadão Fausto e suas bonecas cibernéticas é só se ligar na Locomotion.

Alexandre Nagado



MONSTER RANCHER

A MAIS FRACA DAS IMITAÇÕES DE POKÉMON

Todo grande sucesso ganha várias imitações, isso é inevitável. Assim como Cavaleiros do Zodíaco ganhou as "imitações" Shurato e Samurai Troopers, Dragon Ball foi clonado em Dragon Quest e Sailor Moon em Wedding Peach, o mesmo aconteceu com Pokémon em Digimon e Monster Rancher.

Passado em um mundo fantástico habitado por criaturas incrivelmente poderosas, Monster Rancher se tornou o anime mais fraco na linha Pokémon.

As aventuras do garoto Genki deveria ser um tipo de resposta do PlayStation da Sony para o games da Nintendo, mas o que vemos é uma história pouco inovadora e com personagens sem o menor charme. O resultado é o desinteresse gradativo da audiência a cada episódio.

Monster Rancher (Monster Farm em japonês) não é totalmente ruim, entendam. O caso é que se comparado a Pokémon e até Digimon, este anime fica abaixo das expectativas.

GENKI E MOCCHI

Monster Rancher narra as aventuras de Genki Sakura, um garoto viciado em videogame e fera no patins on line. Ao vencer um campeonato do jogo Monster Rancher, Genki ganha o novíssimo Monster Rancher 200 X, na verdade um game para PlayStation que ficou na versão brasileira sendo um CD ROM - por que? Nem Deus talvez saiba. Quando o CD é acionado, Genki é tragado para uma outra dimensão. Ela vai parar em um outro mundo, onde os monstros lutadores dos jogos Monster Rancher existem de verdade. Neste mundo virtual, o herói conhece a garota Holly e o monstrengo Suezo. É com eles que Genki encara a missão de livrar aquele mundo de um terrível ser que está transformando todas as criaturas boas em más. Enquanto segue libertando monstrinhos presos nos Discos do Mistério — inclusive Mocchi, ao qual apelida de Docinho —, o gamemaníaco patinador tenta encontrar o caminho de volta para o seu mundo.

Monster Rancher já estreou no Brasil. O anime pode ser visto todos os sábados, às 13h e 18h, na Fox Kids e a qualquer momento na Globo — que adquiriu o anime e prometia lançá-lo em abril.

Com um nome desse até parece que falaremos sobre algum episódio da saga da Família Ultra. Mas nada disso, Monster Rancher — para nós e os americanos — ou Monster Farm — para os japoneses — é o outro anime que

chega ao Brasil colocando em risco a supremacia de Pokémon.

Monster Rancher será exibido aos sábados na Fox Kids e em estará pintando no programa da Angélica para combater a audiência da dupla Ultraman Tiga e Pokémon. O anime já está em fase de dublagem nos estúdios paulistas da Centauro, sob o comando de Gilberto "Saga de Gêmeos" Baroli, que também dirigiu as dublagens de Cavaleiros do Zodíaco, Sailor Moon, Dragon Ball, Guerreiras Mágicas, Samurai Warriors, Os SuperCampeões entre outros.

Monster Rancher foi baseado em um jogo desenvolvido pela Tecmo disponível para PlayStation e também para Game Boy (ops?!).

O anime trata da aventura do garoto Genki Sakura. Ele é um especialista em videogames, especialmente em Monster Rancher, e se sagra vencedor do campeonato oficial do jogo. Seu prêmio é o game Monster Rancher 200X (na dublagem falam que é um CD ROM, mas nada disso, é um CD para PlayStation). Chegando em casa, Genki vai direto para o videogame curtir seu prêmio. E qual não foi sua surpresa quando ao começar o jogo foi levado para o mundo virtual Monster Rancher.

Lá ele conhece a garota Holly, monstrenguinho — na verdade um olho gigante — Suezo, e seu principal monstrinho Mocchi, ao qual dá o apelido de "Docinho" (é que quando ele se enrola todo para dar seu golpe, Mocchi fica parecendo um sushi, que acabou virando um doce. Entendeu? Não? Nem eu!).

Genki descobre que o mundo digital está sendo ameaçado por uma poderosa força do mal, um Monster Rancher rebelde que dominou o lugar e está transformando outros em seres malignos. O garoto e seus amigos partem, então, na missão de livrar o mundo digital desta ameaça.

Monster Rancher ainda está em produção no Japão - está chegando no episódio 50 - e se comparado a Pokémon e até a Digimon é o mais inferior dos três.

E TEM MAIS MONSTROS?

É claro que tem. Alguns até bem interessantes como o anime Meda Rot, que mistura Pokémon com o clássico Robô Gigante. Nele, robôs de combate são controlados por um garoto através de seu relógio.

Temos também o simpático Genshikun, estrelado pelo "garoto meio das selvas meio da pré-história" que dá nome ao anime. Genshi tem monstrinhos que evoluem e tudo mais, e tem até um Professor especialista no assunto.

Bom, pelo menos por falta de monstros é que não ficaremos sem ver animes em nossa televisão.

Marcelo Del Greco

QUIZ

É hora de testar os seus conhecimentos sobre seus heróis de hoje e de ontem preferidos.

1- Qual onde seu localiza o planeta natal dos Ultras?
A- Alpha Centauro
B- Tatooine
C- Nebulosa M-78
D- Nebulosa de Andrômeda

2- Quem nasce no planeta Vegeta é um...
A- namekuseijin
B- vegetaseijin
C- majin boo
D- saiyajin

3- Qual o cargo dado à Yusuke Urameshi por Koenma em Yu Yu Hakusho?
A-Detetive Sobrenatural
B-Detetive Espiritual
C-Detetive do Além
D-Detetive Demoníaco

4- Qual o significado do nome do herói de Monster Rancher, Genki?
A- Rei dos Monstros
B- Levado
C- Energia
D- Eletricidade

5- Que tipo de Pokémon é o Jigglypuff?
A- Cantor
B- Balão
C- Bexiga
D- Encantador

6- Em geral quanto tempo dura a energia de um Ultra na Terra?
A-Um ano
B-Um dia
C-10 minutos
D-3 minutos

7- Qual o nome do pai de Goku?
A- Raditz
B- Freeza
C- Bardock
D- Son Gohan

8- Quem foi o primeiro Cavaleiro de Ouro a ser derrotado por Seiya na batalha das 12 Casas Zodiacais?
A- Um de Áries
B- Aldebaran de Touro
C- Máscara da Morte de Câncer
D- Aioria de Leão

9- Digimon antes de virar anime era um...
A- Tamagochi
B- Videogame
C- Mangá
D- Card Game

10- Mew é um Pokémon natural de qual região da Terra?
A- Monte Fuji
B- Ilhas Calápagos
C- Amazônia
D- Himalaia

1- C, 2- D, 3- A, 4- C, 5- B, 6- D, 7- C, 8- B, 9- A, 10- C.

RAMMA
1/2
福
賀新春

Eaí!

No segundo semestre de 2000 estarão sendo realizadas diversas convenções para fãs. Para que elas fiquem ainda melhores, queremos saber do seu nível de interesse sobre cada um dos eventos. Por isso, no site **www.comix.com.br** nós colocamos mais detalhes sobre cada um deles e uma pesquisa para avaliar as preferências dos fãs.

Se você curte algum dos temas das convenções, ou quer conhecer mais sobre eles, acesse o site **www.comix.com.br**, preencha a pesquisa e faça o seu cadastro. Dessa forma você vai ficar sabendo em primeira mão de mais detalhes da programação. Todas as convenções terão exibições de vídeo, palestras, sorteios e muito mais!

Dia 20 de agosto

1º Central Anime

www.comix.com.br/eventos/centralanime

Dedicado aos fãs de mangás e desenhos animados japoneses. A **Central Anime** pretende reunir fãs numa grande confraternização, apresentar algumas das obras mais recentes lançadas no Japão e oferecer informações sobre a produção de quadrinhos e animação (tanto estrangeira quanto nacional), com exposições e convenções.

Dia 03 de setembro

3ª Ultracon

www.comix.com.br/eventos/ultracon

Dedicado aos personagens da **Família Ultra**. Exibição de episódios clássicos e inéditos.

Os fãs de **Cavaleiros do Zodíaco** ainda são muitos! E todos eles fiéis aos protetores de Athena. Esta convenção vai matar a saudade de um dos mais populares desenhos animados dos últimos tempos.

Dia 17 de setembro

1º Encontro dos Cavaleiros de Athena

www.comix.com.br/eventos/cavaleiros

Dia 08 de outubro

1º Apecon

www.comix.com.br/eventos/apecon

A série de filmes **O Planeta dos Macacos** gerou seriado de tv, desenhos animados, histórias em quadrinhos e uma legião de fãs. Esta convenção prepara os fãs para o novo longa-metragem que estréia em 2001.

Local: Teatro Maria Della Costa - R. Paim, 72 (próximo à estação do metrô Consolação ou altura do nº 1300 da Av. 9 de Julho, próximo à praça 14 Bis). **Horário dos eventos:** das 8 às 14hs. Capacidade para 420 lugares, poltronas reclináveis, ar condicionado, lanchonete no local, telão de 4 metros e som Hi-Fi stereo. **Conforto Garantido!!** Caso você não tenha acesso à internet, faça seu cadastro na livraria Comix Book Shop pelos telefones: (0**11) 280.9116 e 3061.3893

Haverá estandes de lojas com objetos colecionáveis para fãs.

COMIX BOOK SHOP MAGAZINE

O UNIVERSO EM SUAS MÃOS!

Um universo repleto de heróis, vilões e muita diversão! A Comix Book Shop é a única revista sempre ligada e atualizada em quadrinhos, cinema, desenhos animados, séries de tv, tudo ao mesmo tempo! E agora você pode completar sua coleção!

Cada edição por apenas R$ 1,00

sem nenhuma taxa adicional!

COMIX 01

COMIX 02

COMIX 03

COMIX 04

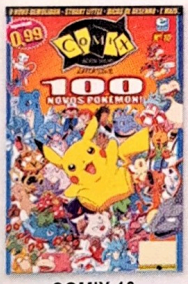
COMIX 05

COMIX 06

COMIX 07

COMIX 08

COMIX 09



COMIX 10

COMIX 11

COMIX 12

COMIX 13

COMIX 14

COMIX 15

COMIX 16

COMIX 17

COMIX 18

COMIX 19

COMIX 20

Enviamos para todo o Brasil

Peça quantas revistas quiser. Mande relação das revistas que quer comprar, com cheque nominal (ou cheque-correio) em nome da **Comix Book Shop Magazine** (não mande dinheiro!). O endereço é: Alameda Jaú, 1998 – São Paulo-SP – CEP 01420-002. Horário de atendimento telefônico, de segunda a sexta, das 10h às 18h; sábados, domingos e feriados das 10h às 17h: (0**11) 280.9611 e 3061.3893.

Para ler, se divertir e aprender

Em cada revista uma aventura e uma emoção diferente

Como Fazer Passo a Passo

PASSO A PASSO, AS MELHORES TÉCNICAS E FORMAS DE SE APRENDER A DESENHAR SEM DIFICULDADE. 68 PGS. FORMATO 20,5 X 27,5 CM. CAPA EM CORES, MIOLO EM P/B

R- CPD 14 - R$ 4,50

R- CPD 01 - R$ 4,50

R- CPD 02 - R$ 4,50

R- CPD 03 - R$ 4,50

R- CPD 04 - R$ 4,50

R- CPD 06 - R$ 4,50

R- CPD 08 - R$ 4,50

R- CPD 10 - R$ 4,50

R- CPD 12 - R$ 4,50

Super Club!

MUITA INFORMAÇÃO E DESENHOS INÉDITOS. FORMATO 13,5 X 20,5 CM. 48 PÁGINAS EM CORES. A EDIÇÃO GIGANTE (SCG 01) TEM FORMATO DIFERENCIADO (27,5 X 30 CM) E ACOMPANHA CD-ROM.

R- SCG 01 - R$ 9,90

R- SC 01 - R$ 2,50

R- SC 02 - R$ 2,50

Curso Básico de Desenho

A CADA EDIÇÃO UM TEMA DIFERENTE. PASSO A PASSO, SAIBA COMO DOMINAR TODO TIPO DE DESENHO, DESDE OS PRIMEIROS ESBOÇOS. FORMATO 20,5 X 27,5 CM. 36 PGS. MIOLO EM P/B

R- CBD 15 - R$ 3,90

R- CBD 01 - R$ 3,90

R- CBD 02 - R$ 3,90

R- CBD 03 - R$ 3,90

R- CBD 04 - R$ 3,90

R- CBD 05 -R$ 3,90

R- CBD 06 - R$ 3,90

R- CBD 07 - R$ 3,90

R- CBD 08 - R$ 3,90

R- CBD 09 -R$ 3,90

R- CBD 10 - R$ 3,90

R- CBD 11 - R$ 3,90

R- CBD 12 - R$ 3,90

R- CBD 13 - R$ 3,90

R- CBD 14 - R$ 3,90

HQ-Revista do Quadrinho Brasileiro

AVENTURAS EMPOLGANTES EM QUADRINHOS PARA ADULTOS, ESCRITOS E DESENHADOS POR AUTORES BRASILEIROS. FORMATO 20,5 X 27,5 CM. 84 PGS. SENDO 52 EM CORES E 32 PGS. P/B.

R- HQ 04 - R$ 4,90

R- HQ 01 - R$ 4,90

R- HQ 02 - R$ 4,90

R- HQ 03 - R$ 4,90

Coleção Fazendo Artesanato

APRENDA A FAZER PEÇAS ARTESANAIS DA MELHOR QUALIDADE. FORMATO 20,5 X 27,5 CM. 36 PGS. MIOLO EM P/B. A EDIÇÃO DE PINTURA EM SEDA TEM FORMATO DIFERENCIADO (23 X 31,5 CM), COM 36 PGS. MAIS ENCARTE COM MOLDES.

R- CFAE 1 - R$ 4,50

R- CFA 1 - R$ 4,50

R- CFA 2 - R$ 4,50

R- CFA 3 - R$ 4,50

R- CFA 4 - R$ 4,50

Como Pintar

APRENDA A PINTAR COM A TÉCNICA DE AQUARELA. FORMATO 20,5 X 27,5 CM. 36 PGS. EM CORES.

R- CBP 1 - R$ 3,99

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

( )R- CPD 01 - R$ 4,50
( )R- CPD 02 - R$ 4,50
( )R- CPD 03 - R$ 4,50
( )R- CPD 04 - R$ 4,50
( )R- CPD 06 - R$ 4,50
( )R- CPD 08 - R$ 4,50
( )R- CPD 10 - R$ 4,50
( )R- CPD 12 - R$ 4,50
( )R- CPD 14 - R$ 4,50
( )R- SC 01 - R$ 2,50
( )R- SC 02 - R$ 2,50
( )R- SCG 01 - R$ 9,90
( )R- CBD 01 - R$ 3,90
( )R- CBD 02 - R$ 3,90
( )R- CBD 03 - R$ 3,90
( )R- CBD 04 - R$ 3,90
( )R- CBD 05 - R$ 3,90
( )R- CBD 06 - R$ 3,90
( )R- CBD 07 - R$ 3,90
( )R- CBD 08 - R$ 3,90
( )R- CBD 09 - R$ 3,90
( )R- CBD 10 - R$ 3,90
( )R- CBD 11 - R$ 3,90
( )R- CBD 12 - R$ 3,90
( )R- CBD 13 - R$ 3,90
( )R- CBD 14 - R$ 3,90
( )R- CBD 15 - R$ 3,90
( )R- HQ 01 - R$ 4,90
( )R- HQ 02 - R$ 4,90
( )R- HQ 03 - R$ 6,50
( )R- HQ 04 - R$ 3,99
( )R- CFA 1 - R$ 4,50
( )R- CFA 2 - R$ 4,50
( )R- CFA 3 - R$ 4,50
( )R- CFA 4 - R$ 4,50
( )R- CFAE 1 - R$ 4,50
( )R- CBP 1 - R$ 3,99

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para **EDITORA ESCALA LTDA**, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. *OBSERVAÇÃO IMPORTANTE*: ***Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.***

escala